

「キャラの背景」描き方教室

CLIP STUDIO PAINTで描く!
キャラの想いを物語る風景の技術

よー清水＝著

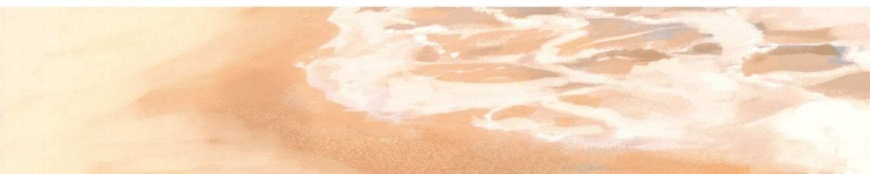
SB Creative



「キャラの背景」描き方教室

CLIP STUDIO PAINTで描く!
キャラの想いを物語る風景の技術

よー清水＝著



特典ブラシ・特典画像ファイルのダウンロード

本書の購入特典（ブラシ、画像ファイル）は、本書のサポートページで配布しています。詳しくはp.19をご確認ください。

（サポートページ）**http://isbn.sbcr.jp/91503/**

本書に関するお問い合わせ

この度は小社書籍をご購入いただき誠にありがとうございます。小社では本書の内容に関するご質問を受け付けております。本書を読み進めていただきます中でご不明な箇所がございましたらお問い合わせください。なお、お問い合わせに関しましては下記のガイドラインを設けております。恐れ入りますが、ご質問の際は最初に下記ガイドラインをご確認ください。

ご質問の際の注意点

- ご質問はメール、または郵便など、必ず文書にてお願いいたします。お電話では承っておりません。
- ご質問は本書の記述に関することのみとさせていただいております。従いまして、〇〇ページの〇〇行目というように記述箇所をはっきりお書き沿えください。記述箇所が明記されていない場合、ご質問を承れないことがございます。
- 小社出版物の著作権は著者に帰属いたします。従いまして、ご質問に関する回答も基本的に著者に確認の上回答いたしております。これに伴い返信は数日ないしそれ以上かかる場合がございます。あらかじめご了承ください。

ご質問送付先

ご質問については下記のいずれかの方法をご利用ください。

Webページより

上記のサポートページ内にある「この商品に関する問い合わせはこちら」をクリックすると、メールフォームが開きます。要綱に従って質問内容を記入の上、送信ボタンを押してください。

郵送

郵送の場合は下記までお願いいたします。

〒106-0032
東京都港区六本木2-4-5
SBクリエイティブ　読者サポート係

はじめに

本書を手に取っていただきありがとうございます。よー清水と申します。

最初に本書の一番の売りをお伝えします。それはブラシの特典です。メイキングで使用している全24種類のブラシをすべてダウンロードできます。本書のブラシは私が1から作成し、プロのイラストレーターが仕事に使えるレベルまでカスタマイズしたものです。
実際に私もゲーム『バトル オブ ブレイド』(スクウェア・エニックス)の背景・コンセプトアート・キービジュアルや、アニメ『甲鉄城のカバネリ』(WIT STUDIO)のコンセプトアートなど多数の商業作品で使用しています。もちろん、ただブラシを手に入れただけでは使いこなせないので、どのブラシを、どんなときに、どのように使うか、といったブラシの活用法を特に重視して解説しています。

本書ではキャラが主題の様々なシーンを8つ描いています。その8枚のイラストのラフから仕上げまでのメイキングが本書の中心です。
メイキングでは、ブラシの活用法を軸に、キャラクターの魅力を引き出す背景の描き方や、絵を描く過程で、どんな考え方で一枚の作品を仕上げていくかといった、思考とノウハウをメインに取り上げています。1つひとつの過程で「どうしてそうしたか?」を解説しているので少しくどく感じるかもしれません。ですが、絵を描くことは選択の連続です。どこに描くか、どんな色を使うか、どんなブラシを使うか、どんなタッチにするか、すべて自由で、だからこそ最適を選ぶことが難しいです。「AならB」という解説は、少し状況が違うだけで応用が効きませんが、「Aは〜だからBにする」というように、選択の意味や理由を知っていれば、絵のあらゆる選択で応用が効くのです。

本書はパースの解説にも力を入れています。Scene 4から章ごとに一点透視図法、二点透視図法、三点透視図法と少しずつ難易度を上げながら、基本的な考え方と実践的な描き方、パース定規の設定、活用についてまとめています。パース定規はCLIP STUDIO PAINTの目玉機能ではありますが、実は使いこなせている人が少ない機能でもあります。本書のパース定規の利用法は効率的かつ簡単なものですので、すぐに使いこなせるはずです。

さらに、メイキングだけでは解説しきれない重要テクニックや、空や木、草、花などよく描くモチーフの描き方をTechniqueページとしてシンプルにまとめました。描けないものがあるときなどに辞書を引くような感じで参考にするのがおすすめです。

本書は、私の1冊目の著書『「ファンタジー背景」描き方教室』に比べると初心者向けの内容になっています。普段はキャラクターを描くけど、背景は苦手、難しいと考えている方にこそ読んでいただきたいです。本書のブラシを導入して、その使い方がわかれば、背景の苦手意識はすぐに消えると思います。

世界を描ける楽しさ、自分のキャラクターを旅に連れ出せる楽しさを、味わっていただければ嬉しいです。

よー清水 / 清水 洋





Scene 1 **雨上がりの少女** — 雰囲気で描く空と雲と演出



Scene 2　桜花舞う並木道 — 雰囲気で描く花と樹木












Scene 4　**夕陽の帰り道** — 一点透視図法で描く背景

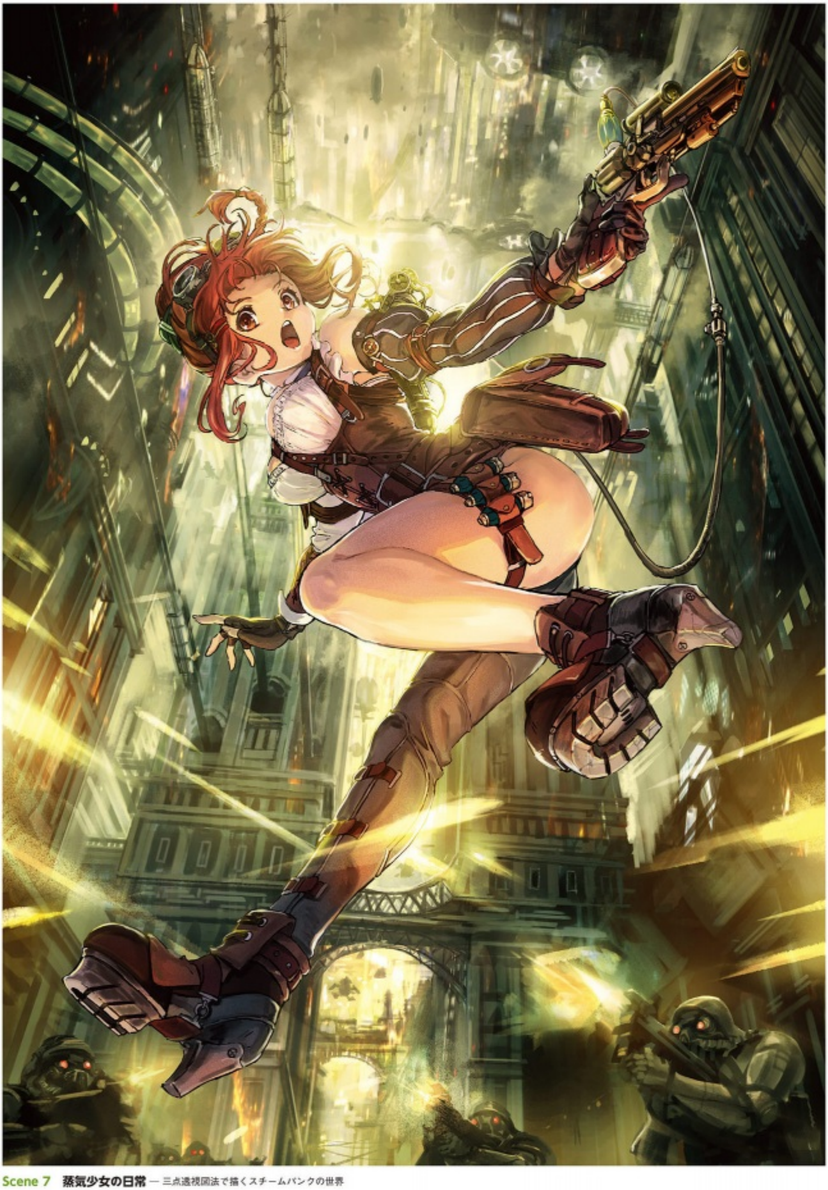


Scene 5　**博士の愛した研究室** — 二点透視図法で描く室内



Scene 6　雪降る街 ― 二点透視図法で描くファンタジーの街並み





Scene 7 **蒸気少女の日常** — 三点透視図法で描くスチームパンクの世界



Contents







Scene 3

属性魔法のエフェクト

火水雷風土氷の描き方

Making



Scene 4

夕陽の帰り道

一点透視図法で描く背景

Perspective

Making

Scene 5

博士の愛した研究室

二点透視図法で描く室内





Scene 6

雪降る街

二点透視図法で描く
ファンタジーの街並み

Scene 7

蒸気少女の日常

三点透視図法で描く
スチームパンクの世界



Perspective

Making

Technique



Scene 8

潮風の街

広々とした世界を描く

Making

Technique

本書の読み方と特典の使い方

本書の内容

本書では8つの多彩なシーンの描き方をメイキングでじっくり丁寧に追っていきます。さらにパースについての知識はPerspectiveページ、メイキングだけでは解説しきれない重要テクニックやよく描くモチーフの描き方はTechniqueページとしてまとめました。
本書はCLIP STDIO PAINT PRO 1.7.3 Windows/macOS版（以降CLIP STUDIO PAINT）で動作確認を行っています。本書中で紹介するショートカットはWindowsのキー表記です。macOSをご利用の方は、Ctrl→⌘、Alt→optionに読み替えてください。

本書のページ構成

● Makingページ：ラフから仕上げまでの制作過程

工程を順番に解説

Memo
レベルアップするための考え方などを紹介



Point
特に役立つ知識やノウハウなどを紹介

重要な箇所にマーキング

● Perspectiveページ：パースの考え方やパースブラシ、パース定規の使い方



● Techniqueページ：よく描くモチーフの描き方や重要テクニック



特典のダウンロード方法

本書の特典であるブラシファイル・画像ファイルは、本書のサポートページで配布しています。ダウンロードは、サポートページの「ダウンロード」のリンク❶からできます。ダウンロード方法の詳細はリンク先のページをご確認ください。

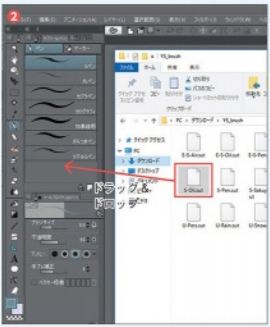
本書のサポートページ
http://isbn.sbcr.jp/91503/



また、ダウンロードしたファイルをご利用の際には「はじめにお読みください.txt」の内容を必ずご確認ください。ブラシファイルはCLIP STUDIO PAINT PRO 1.7.3で動作確認をしています。古いバージョンのCLIP STUDIO PAINTでは利用できない可能性があります。

特典ブラシファイルの登録方法

ダウンロードしたZIPファイルYS_brush.zipを展開します（Windowsの場合は、マウスの右クリックメニューから［すべて展開］を選んでください）。展開したフォルダーの中から使いたいブラシ名のファイルを選び、CLIP STUDIO PAINTの［サブツール］パレットにドラッグ＆ドロップする❷ことで登録できます。
また登録したブラシ（サブツール）をさらに［ツール］パレットや［サブツール］グループにドラッグ＆ドロップして❸、使いやすい位置にブラシを整理するとよいでしょう❹。







Introduction

デジタルイラストの基本



ここでは本書を読み進めるために最初に知っておいてほしいデジタルイラストの基礎を解説します。CLIP STUDIO PAINTにはたくさんの機能がありますが、実際に絵を描くときに使うツールはそれほど多くありません。効率的に絵を描くためには、たくさんの機能を使うのではなく、限られた機能を使いこなすことが大切になります。

Introductionで紹介すること

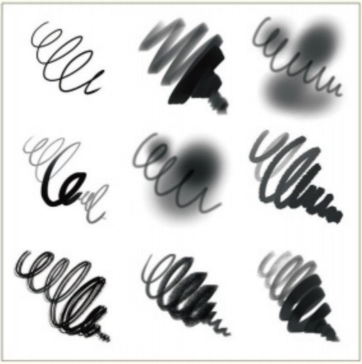
● 立体を描く基本(p.22)

奥行きのある空間を描くためには「物の表面の流れを捉える」必要があります。立体を描く基礎にして本書で最も大切な部分の1つを解説します。



● 特典ブラシ一覧と基本用語一覧(p.24)

本書で使用する24種類の特典ブラシを紹介します。本書のイラストはこれらのブラシのみで制作しています。後半では本書で使用する絵の基本用語をいくつか解説しています。



● CLIP STUDIO PAINTで絵を描く基本(p.28)

CLIP STUDIO PAINTで本書の特典ブラシを使って絵を描く基本のプロセスと操作方法について解説します。絵を描くために使うブラシは3種類で、それらを使いこなせばどんな絵でも描くことができます。



Introduction

立体を描く基本

立体を描く基本はモチーフの面を捉えることです。「面で捉える技術」は絵の基本にして最も重要な技術です。

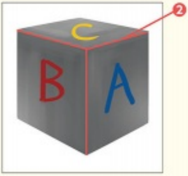
立体を描く基本は「面で捉える」こと

立体や奥行きのある空間を表現するためには、「物の表面の流れを捉える」必要があります。物の表面を捉えるため、この技術を「面で捉える技術」と言います。流れというのは角度と言い換えてもよいですが、実際に絵を描くときは角度という明確な数値ではなく、感覚で捉えるため、ここでは流れと呼んでいます。



物を面で捉えて描く方法

例として❶の箱を面で捉えて、実際に描いてみる手順を紹介します。



[01] 面と面の境界を見つける

箱❶をよく観察して、面と面の境界❷を見つけます。そうすると、この箱が３つの面A，B，Cで構成されていることがわかります。

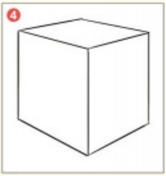


[02] 頭の中で箱を触る

❸のように頭の中で箱の３つの面を触ってみましょう。矢印の方向になでさするような感じです。そうするとそれぞれの面の流れがイメージできるようになります。

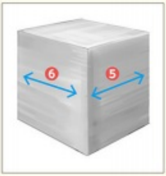
[03] 線で下描きする

面の流れのイメージがつかめたら描き始めます。まず、面の境界線❷と輪郭線を簡単に下描きします❹。



[04] 面の方向を意識して描く

次に面を塗ります。*02*でつかんだ面の方向を意識してブラシを動かします。Aの面であれば❺、Bの面であれば❻のようにブラシを動かして塗ります。と言っても、絶対に❺❻のようにブラシを動かさなければいけないというわけではありません。あくまで、頭の中の面の流れのイメージを形にするときには、面に沿ったブラシタッチが向いているというだけです。最も大切なのは、頭の中で箱を触ったときの流れを思い出しながらタッチを加えることです。

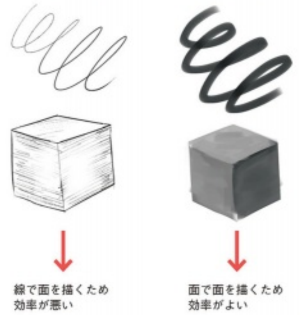


面を捉える練習

面を捉える技術を身につけるために有効な練習方法は「厚塗り(デジタル)」「水彩」「木炭デッサン」などで描くことです。これらの描き方は筆やブラシなど一筆で面(広い範囲)を塗れる画材を使うので、面を表現する練習に適しています。面を捉えるためには、面をたくさん描く練習が一番です❼。

私の一番のおすすめはCLIP STUDIO PAINTなどのデジタルソフトを使った厚塗り練習法です。デジタルという道具に慣れつつ、面の練習もできるのでとても効率がよいでしょう。ちなみに、本書の特典ブラシだとS-Oilブラシ(p.24)が最も練習に適しています。

❼



絵の中のすべてを面で捉える

立体感のある絵を描くためには絵の中のすべての要素を面で捉える必要があります。例として本書の表紙に面の流れを描き込んでみました❽。

キャラの顔、腕、スカートはもちろん、背景の雲、建物1つひとつにいたるまですべてのモチーフの面の流れを捉えています。これを見ると、面を捉えることはとても難しいと思う人がいるかもしれません。確かに、面で捉える技術は絵の中でも最高難易度の技術です。面で捉える技術は一朝一夕で身につけられるものではありません。ですが、すべてのものの面を捉え、面を表現することができれば描けないものがなくなります。

❽



特典ブラシ一覧と基本用語一覧

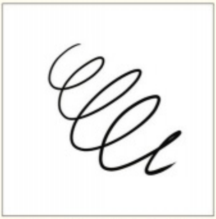
本書の特典ブラシをブラシタッチの画像と合わせて紹介します。また、本書で使用する絵の基本用語についても簡単に解説します。

特典ブラシ

描きたいものによってブラシを使い分けることで、様々なモチーフを効率よく描くことができます。本書では様々な絵を描くために私が作成した24種類のブラシをダウンロード特典として配布しています。特典ブラシはすべて本書のサポートサイトよりダウンロードできます。ブラシのダウンロードとCLIP STUDIO PAINTへの登録方法については、p.19を参照してください。

基本ブラシ

あらゆる状況で使用できる万能ブラシです。本書のメイキングは基本的にこれらのブラシをすべて使用して描いています。ブラシ名のS-はSmoothの略でなめらかな質感ということを、ブラシ名のT-はTextureの略でテクスチャを使ったザラッとした質感がついていることを意味しています。



❶**S-Penブラシ**：インクペンをイメージしたブラシで、筆圧で太さが急激に変化する。なめらかでシャープな線やタッチを入れることができる。仕上げで使用することが多い



❷**S-Oilブラシ**：油彩のなめらかなタッチをイメージしたブラシで、筆圧でシャープさと不透明度が変化する。下描きから仕上げ、キャラから背景まであらゆる状況で使用する



❸**S-Sakuyoブラシ**：アニメ背景で使われる削用筆（さくようふで）をイメージしたブラシで、筆圧でブラシの太さ、不透明度が急激に変化する。主に植物などの自然物で使用する



❹**S-Airブラシ**：エアブラシをイメージしたブラシで、筆圧でブラシの太さ、不透明度が変化する。主になめらかなグラデーションや空気感の表現で使用する



❺**T-Lineブラシ**：毛先を散らした筆をイメージしたブラシで、筆圧で不透明度が変化する。主に下草などの植物や下地などで使用する



❻**T-Sakuyoブラシ**：S-Sakuyoブラシにテクスチャを使ってアナログ感のあるかすれを再現したブラシで、筆圧でブラシの太さ、不透明度が変化する。主に植物の下地、描き込みで使用する



❼T-Airブラシ：エアブラシのアナログ感のある粒子を再現したブラシで、筆圧でブラシの太さ、不透明度が変化する。主にほこりっぽい光などを表現するために使用する



❽T-Chalkブラシ：チョークをイメージしたザラッとした質感のブラシで、筆圧で不透明度が変化する。主に絵の下地や情報量がほしい部分で使用する



❾T-Pastelブラシ：パステルをイメージしたブラシで、筆圧で不透明度が変化する。主に空や地面の下地で使用する

消しゴムブラシ

基本ブラシの合成モードを［消去］にすることで消しゴムとして使えるようにしたブラシです。E-はEraserの略です。参考画像では黒いベースを消しています。



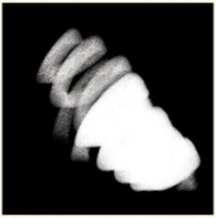
❿E-S-Penブラシ：S-Penブラシを消しゴム設定にしたブラシで、シャープに消せることを利用して、シルエットを際立たせたい状況で使用する



⓫E-S-Airブラシ：S-Airブラシを消しゴム設定にしたブラシで、グラデーションの調整など部分的に薄くしたい状況で使用する



⓬E-S-Oilブラシ：S-Oilブラシを消しゴム設定にしたブラシで、筆圧で柔らかく消す部分とシャープに消す部分をコントロールできる。基本的にS-Oilブラシと組み合わせて使用する



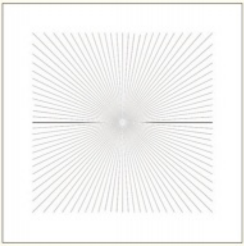
⓭E-T-Chalkブラシ：T-Chalkブラシを消しゴム設定にしたブラシで、タッチを消すことでザラッとした質感にするために使用する



⓮E-U-Cloudブラシ：U-Cloudブラシを消しゴム設定にしたブラシで、煙や雲などに変化をつけて消したいときに使用する

特殊ブラシ

特定のモチーフを描くときに便利なブラシです。U-はUniqueの略で特殊なブラシであることを意味しています。特殊ブラシを使えば楽に背景を描くこともできますが、本書では基本ブラシを使いこなす解説に重点を置いたため利用は最小限にとどめています。



⑮U-Persブラシ：変形するだけで正確なパースグリッドが簡単に描けるブラシ。Scene 4、5、6、7で使用する。詳しい使い方はp.91を参照



⑯U-Cloudブラシ：通常だと描きにくい、雲や煙などの複雑な変化が簡単に描けるブラシ。筆圧で不透明度と太さが変化する。Scene 7などで使用する



⑰U-Rainブラシ：降っている雨粒を簡単に描けるブラシ。筆圧で雨粒の大きさと密度が変化する



⑱U-Snowブラシ：降っている雪の粒を簡単に描けるブラシ。筆圧で雪の粒の大きさと不透明度が変化する。Scene 5で使用する



⑲U-Starブラシ：星空が簡単に描けるブラシ。筆圧で密度と不透明度が変化する



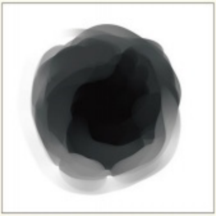
⑳U-Grassブラシ：草むらのシルエットが簡単に描けるブラシ。筆圧で草の大きさが、ブラシを動かす向きで草の向きが変化する

ぼかしブラシ

タッチをぼかしてなじませたり、変化をつけるためのブラシです。G-はGradationの略でぼかすためのブラシであることを意味しています。



㉑**G-Paperブラシ：**紙の繊維ににじむような質感を再現したブラシ。空や雲などでアナログっぽい質感がほしいときに使用する



㉒**G-S-Oilブラシ：**S-Oilブラシをぼかし設定にしたブラシ。なめらかにしっとりとぼかせるのでキャラの塗りなどで使用する



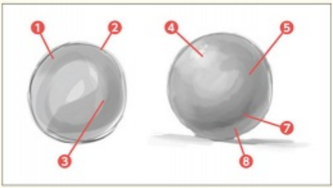
㉓**G-Fingerブラシ：**指で絵の具を引き伸ばしたような表現ができるブラシ。主に水やエフェクトなどで変化がほしいときに使用する

本書で使用する絵の基本用語

● 球体の例

球体を例に、本書で使う基本用語を簡単に解説します。

- **タッチ❶**：線を引く、点を打つ、ギザギザとペンを動かすなど、ペンを様々に動かして表現するブラシの跡のこと
- **あたり❷**：絵を描くときに、どこに、どのくらいの大きさで、どんなものを描くかなど、目安をつけるために描く線画やシルエット。基本的に下地と兼用することが多い
- **下地❸**：仕上げ（描き込み）に移る前の荒いブラシタッチが残って情報量があるベースのこと。
- **ハイライト❹**：最も光を反射している明るい部分
- **ハーフトーン（中間色）❺**：ハイライトと影の中間部分。カラーサークルでは箱の中心❻あたりになる
- **影❼**：光が当たらず、暗くなっている部分
- **反射光❽**：地面に当たった光などが反射して明るくなっている部分
- **固有色**：モチーフが持つ固有の色、例えばトマトであれば赤色などを意味している





㉔**G-U-Cloudブラシ：**U-Cloudブラシをぼかし設定にしたブラシ。雲のようなぼかしが表現できるので主に空や雲に使用する

● 色

色には3つの属性があり、これらをふまえて色を選びます。またカラーサークルとの関係を紹介します。

- **色相**：色合いのこと。カラーサークルの円のスライダー❾を動かすことで決まる
- **明度**：色の明るさのこと。白が最も明るく、黒が最も暗い色で、上下の位置❿で決まる
- **彩度**：色の鮮やかさのこと。左右の位置⓫で決まる



Introduction

CLIP STUDIO PAINTで 絵を描く基本

本書の特典ブラシを使ってどのように使って絵を描くか、最も基本的なことを解説します。

ここからは本書の特典ブラシの導入が前提になります。ブラシのダウンロードと設定についてはp.19を確認してください。

絵を描くときに使うブラシ

本書の特典である 3 種類のブラシと［スポイト］ツールがあれば、どんなものでも描くことができます。



・基本ブラシ（p.24）



・消しゴムブラシ（p.25）



・ぼかしブラシ（p.27）



・［スポイト］ツール

球体を描く

例として球体を描いてみましょう。

[01] ファイルを作成する

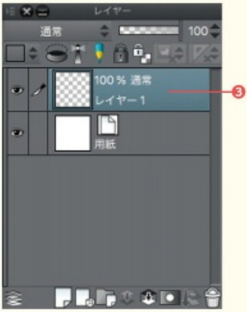
CLIP STUDIO PAINTを起動したらCtrl＋Nを押して新規ファイルを作成します。キャンバスの大きさは基本的に幅・高さ2000px以上、解像度350dpiあたりにしておけば、ほとんどの場合、印刷にも十分なサイズになるのでおすすめです❶。また、［用紙色］のチェックもオンにします❷。設定ができたら［OK］を押してください。



[02] レイヤーの状態を確認する

［レイヤー］パレットには、「レイヤー 1」レイヤーと「用紙」レイヤーが表示されています。最初は「レイヤー 1」レイヤーの上に絵を描きます。このレイヤーを選択した状態❸でイラストを描き始めます。

［レイヤー］パレットなどの各種パレットが表示されていない場合は、メニューの［ウィンドウ］から探してチェックを入れてください。



[03] 基本ブラシを選ぶ

[サブツール] パレットから本書の基本ブラシ (p.24) であるS-Oilブラシ❹を選んで、[ツールプロパティ] パレットで [ブラシサイズ：80px] [不透明度：40%] ❺に設定します。色は [カラーサークル] パレットからグレー [R112/G112/B112] を選択しました❻。これで準備完了です。





❺

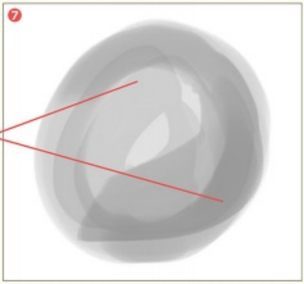


❻

[04] シルエットを描く

円を描くようにブラシを動かしてシルエットを描きます❼。シルエットから描くことで、どのような球体を描くかイメージしやすくなります。複数のタッチを重ねて色の変化❽を作っておくのがポイントです。

❽



[05] 線画のレイヤーを作成する

シルエットを描き終わったら、次は線画を描きます。線画は、シルエットとは別のレイヤーに描くことにします。メニューから [レイヤー] → [新規レイヤー] → [ラスターレイヤー] を選んで [OK] をクリックします。そうすると [レイヤー] パレットに「レイヤー 2」レイヤー❾が作成されます。ラスターレイヤーとは一般的に使うレイヤーのことです。

ちなみに Ctrl + Shift + N を押すことでもラスターレイヤーを作成できます。ショートカットキーは大変便利なのでぜひ覚えておきましょう。



[06] 球体の線画を描く

基本ブラシからS-Penブラシ [ブラシサイズ：30px] [不透明度：30%] を選択して、「レイヤー 2」レイヤーに球体の輪郭線を描きます。線は一本線より細かな線をシルエットに重ねて描いたほうが楽です❿。





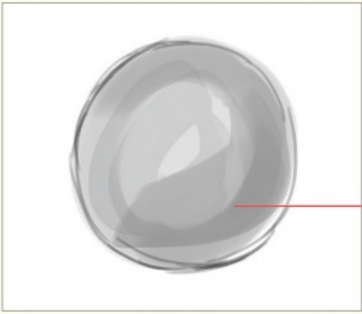
[07] 影のレイヤーを作成し、影を描く

影も別レイヤーに描きます。先ほどと同様に新規レイヤーを作成します⑪。

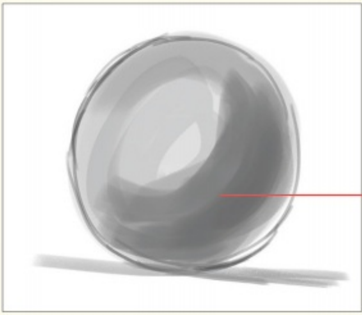


影の色は描いている絵から取得します。[ツール]パレットから[スポイト]ツール⑫を選んで、色が濃くなっている部分⑬の色を取得します。[スポイト]ツールは[ツール]パレットから選ばなくてもAltを押したままにすることで切り替えられます。実際に絵を描くときはAltを押しっぱなしにして色を拾い、Altを離して元のブラシに戻るという操作を繰り返すことがほとんどです。
ブラシは、基本ブラシの中からS-Oilブラシを選択します。ここからはS-Oilブラシの不透明度を70%に上げて、ぼんやりした部分をはっきりさせます。
球体の右側⑭を塗って影をつけます。タッチは面の流れ(p.22)を意識して入れると立体感が表現しやすいです。球体の面に沿ってなでるイメージです。球体の影を描いたら球体が地面に落とす影も描きましょう。物体が地面に落とす影は、そこに物があると強く感じさせるための大切なポイントです。

⑫





[08] レイヤーを結合する

シルエット、線画、影のレイヤーを結合します。レイヤーを分けていたのは、線画であれば線画だけ、影であれば影だけを修正しやすくするためです。しかし、ある程度描き進めたあとは、シルエット、線画、影をまとめて、1つのレイヤーに修正を加えるほうが楽になります。ここからは仕上げになるので、3つのレイヤーを結合します。Shiftを押しながら結合したいレイヤーをクリックして選択⑮し、Shift+Alt+Eを押せば3つのレイヤーを結合できます。





[09] ぼかしブラシで全体をぼかす

ぼかしブラシのG-Paperブラシ［ブラシサイズ：170px］を使って、球体のシルエットの内側を円を描くようにぼかし、影などのブラシタッチを整えてなめらかにします⑯。このときも面の流れのイメージが大切です。





[10] 消しゴムブラシでシルエットを整える

E-S-Oilブラシ［ブラシサイズ：150px］でシルエットを消して整えます⑰。消すというより、削って形を整えるイメージがよいです。

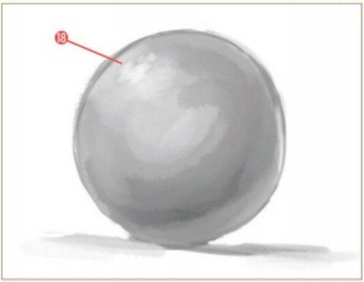




[11] ハイライトを描く

S-Oilブラシ［ブラシサイズ：80px］［不透明度：80%］を使ってハイライトを描きます。球体が光を反射していることを意識して、点を打つように白色でタッチを入れて⑱、G-Paperブラシで球体になじむようにぼかせば完成です。ハイライトは光を最も反射している明るい部分なので白を使うことが多いです。





Point 消しゴムブラシとぼかしブラシの繰り返し

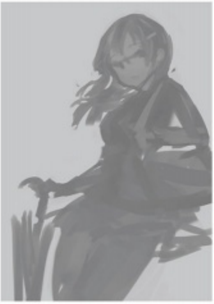
どんな絵を描くときでも、基本はこの球の描き方と同じです。基本ブラシで描いたものを消しゴムブラシで整え、ぼかしブラシでぼかしてなじませます。消しゴムブラシは消すというより、形を整える使い方が多くなります。ぼかしブラシは基本ブラシとセットと考え、描いたらぼかすを繰り返します。どのブラシも筆圧で様々な変化が出せるので、ブラシ一覧（p.24）を見ながら、試し描きして遊んでみるとよいでしょう。

Scene 1

雰囲気で描く空と雲と演出

雨上がりの少女





❶ シルエットラフ



❷ ライティング



❸ 背景ラフ



❹ 彩色



❺ 描き込み



❻ 仕上げと調整

パースの知識を使わずに背景を描きます。キャラがメインのイラストにおける空と雲の描き方と、キャラを魅力的に見せる演出を主に解説します。「青空を使って、女の子の魅力をさらに引き出す！」というコンセプトの一枚です。夕立が止んだあとの澄んだ空気と晴れやかな空が大好きなので、その雰囲気を演出するために、女の子には傘を持たせて水滴を多く加えてみました。

2508×3541px

約10時間

Making

メイキング

01 パースの知識が必要ない背景とは

Scene 1、Scene 2、Scene 3ではパースの知識がなくても描ける背景を取り上げます。「背景付きのキャラクターイラストを描きたい。でもパースといった何やら難しそうなことは考えたくない」といったときに、どのような背景がありえるでしょうか。まずはそこから考えていきましょう。
パースの知識がなくてもそれらしく描ける背景は「空と雲」「自然物」「エフェクト」❶などです。逆に、「建物や室内」「地面に足がついた人物が写っている絵」❷などは描けません。パースが必要とされるのは地面が見える状態の絵なのです。ですから、地面を映さない少し見上げた構図であればパースの知識がなくてもそれらしく描くことができます。

Memo 建物や室内は地面の延長
建物や室内は地面から水平垂直に正確に建てられているため、地面の延長と考えられます。そのためにパースの知識が必要になるわけです。

02 モチーフと構図を決める

先ほどの条件を踏まえて、Scene 1では膝から上のキャラに一番簡単にかける「空」を組み合わせたイラストを描くことにしましょう。空がある絵は空間が広く感じられ、どんなキャラにも合わせやすいです。普段はキャラを描いていて、初めて背景に挑戦する人に特におすすめしたい構図とモチーフです。
このあとは「キャラのラフを描く」「背景のラフを描く」「メインカラーを塗る」「キャラに色を塗る」「全体を描き込む」「様々な演出を加えて仕上げる」といった順番で進めていきます。

❶


自然物


空と雲


エフェクト

❷


建物や室内


地面に足がついた人物

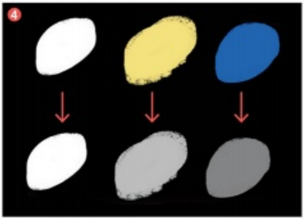
03 明るめのグレーで塗りつぶした背景を描く

キャラクターイラストに背景を描くときは、白い背景ではなく、明るいグレーの背景から描き始めます❸。グレーの明るさは好みで決めて問題ありませんが、絵全体の完成イメージが暗ければ暗いグレー、明るければ明るいグレーにするとよいでしょう。ここでは、背景は明るい空のイメージだったので明るいグレー［R209/G209/B209］を選んで、べた塗りのレイヤーをレイヤー名「空」として作成しています。画面全体の塗りつぶしは、［塗りつぶし］ツールのショートカット（Alt＋Backspace）を使うと楽です。



Point なんでグレーの背景にするの？

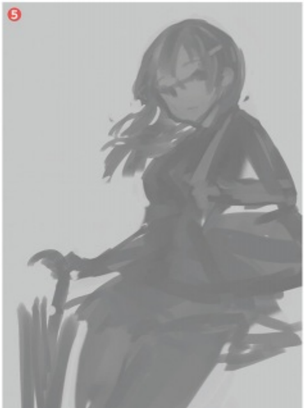
グレーの背景にする理由は完成イメージとの印象の差を少なくするためです。キャラの背景に絵を描かない場合、背景は白［R255/G255/B255］のべた塗りにすることが多いでしょう。この白は最も明るい色です。白以外の色は白より暗いので、背景の絵は明度で言えば白のべた塗りより確実に暗くなります❹。そこで、最初からグレーでべた塗りして少し暗い背景にしておくことで、完成イメージとの差を少なくするのです。



明度だけで比較すると白が一番明るい

04 キャラのシルエットを描く

キャラのレイヤー「シルエット」を新規作成して、S-Oilブラシ［不透明度：70～90%］でキャラのシルエットを描きます❺。S-Oilブラシは描き味が軽く、なめらかで描いていて気持ちよいので、ラフでよく使用しています。細かな体の比率や整合性よりも、全体として動きや流れを感じるか、どんなシーンか伝わるかということに注力します。今回ぐらいの画像サイズであればブラシの大きさは70px程度にして、ザクザク、気持ちよく大きく筆を動かすことを意識しましょう。この段階で細かなところにこだわってもあとの段階まで影響することはほとんどありません。視野を広くして気持ちを楽にして描くのがコツです。



Point なんでシルエットから描くの？

シルエットから描く理由は色を塗ったときのイメージの差を少なくするためです。がんばって描いた線画に下色をつけてみたら思っていたのとなんだか違う…という経験はありませんか？　それは色を塗ると、線で見えたものが面（シルエット）で見えるようになるためです。最初からシルエットで描くと、ラフから面を意識しやすくなるのでこの違和感を小さくできるのです。

05 キャラのラフ線画を描く

レイヤーやブラシは変えず、描画色だけを暗めにしてシルエットを下敷きにするように線画を描いていきます❻。線画がまとまってきたら、消しゴムとして使えるE-S-Oilブラシ［不透明度：70%］で線画に合わせてシルエットを削って整えます。線画と呼んでいますが、あまり繊細さを意識せず影❼も同時に描くと良いでしょう。線画を描きつつ、体のバランスや腕や足など気になるポイントを直していきます。



Point 消しゴムとして使えるブラシ

E-S-Oilブラシは、ブラシの合成モードが［消去］になっているS-Oilブラシです。消しゴムとして使えるブラシには、先頭にE(Eraser)をつけています。

Point S-Oilブラシを使った簡単なラフの描き方

1. 大きめのサイズのS-Oilブラシ［不透明度：70%］で大まかな輪郭線を描きます。



2. S-Oilブラシで輪郭線の内側を**1**よりも少し暗い色で塗りつぶします。こうするとシルエットがしっかりと認識できます。



3. さらに少し暗めの色を使って目や髪の毛、首の影など暗い部分を描きます。



4. E-S-Oilブラシを使ってシルエットを削って整え、ブラシサイズを小さくして目や髪、輪郭などに線を入れてシャープにします。完全な黒は使わないで、これまでより濃い黒程度がちょうどいいです。



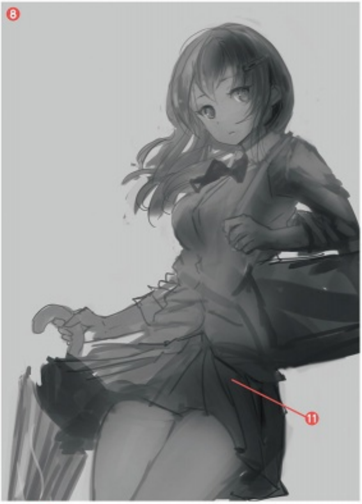
06 キャラのライティングをする

ラフ線画がまとまってきたらライティングをします⑧。この絵ではキャラよりも背景の空を明るくしたかったので、逆光のライティングにします。そのためここではキャラ全体を暗くしておきます。逆光と言っても顔はあまり暗くしないのが女の子の見栄えを良くするコツです。もちろん現実では暗くなりますが、絵的に映えるように嘘をつきます。

[乗算] モードのレイヤー「影」を一番上に新規作成し⑨、[下のレイヤーでクリッピング] ⑩をクリックします。その状態でS-Airブラシ [不透明度：30%] を使って大まかに影を描きます⑪。影を描くときは光の方向を意識します。今回は左上から光が当たっているイメージにしたので、女の子の右下あたりに影を強めに加えました。レイヤーの合成モードに [乗算] を使うと、ブラシで描くだけでなく消しゴムブラシ (E-S-Airブラシ [不透明度：40%]) を使って適度に消すことでも繊細なグラデーションを簡単に作れます。

キャラの大まかな影を描いて、どのように光が当たっているか自分の中でイメージできるようになったらライティングは終了です。ライティングが終わったら、あとの段階でも消しゴムブラシでキャラのシルエットを削って整えるため、この [乗算] レイヤーはシルエットレイヤーに結合してしまいます。

参照「memo：クリッピングマスク」(p.41)







Point ライティングとは何か

影は立体感を表現し、空間を作るための道具です。道具であるので、使いこなすことが大切です。絵における影は自然にはできません。自分がここに影を落としたいから、ここを暗くしたいから描くという意識が大切です。影を描きたい位置に描くために、その対となる光の当て方を考えること。これがライティングです。

Point 光のイメージ方法

光の当たり方を自分の中でしっかりイメージすることが大切なので、⑫のように強い影を置いて、細かな部分を無視した全体の影を描いてもよいです。絵におけるライティングは、ラフの段階で完璧に設定する方法と、最初は大まかに光と影をイメージし、仕上げる過程で少しずつ詳細を決めていく方法があります。アナログ画材では途中の修正が困難なのでラフで完璧に設定する描き方が主流ですが、デジタルではいくらでも修正できる利点が活かせます。少しずつ決めていく方法だと最初にきっちり決めない分、精神的な負荷が軽くなるのでおすすめです。本書の作品は少しずつライティングを決めていく方法で描いています。

07 空と雲のシルエットを描く

ここから、本書のメインテーマである背景を描き始めます。まずは、S-Oilブラシ[不透明度：80%][ブラシサイズ：80px程度]で空と雲を描きます⑬。空のレイヤーとは別に雲のレイヤー「雲」もキャラの下に新規作成して、別々に描いていきます。空レイヤーには明るいグレーから暗いグレーへのグラデーションを描きます。基本的に下を明るく上を暗くします。空は上になるほど青色が深くなりやすいからです。

雲は、絵の流れを増やしキャラを目立たせるために利用しています。基本的にキャラには顔から足に向けて流れが発生します。そこで、キャラの右上から左下への流れ⑭を、雲の右下から左上への流れ⑮で打ち消しているわけです。このように交差した動線は、交点に視線を集中させ、絵全体の流れが一方通行にならないようにする効果があります。

また、キャラの後ろに明るい雲⑯を描いて、キャラのシルエットを目立たせています。ここでも、細かな雲っぽさは一度置いておいて、上記の雲の役割がうまく果たせているか、全体として見たときにバランスよく感じるかを大切にしてください。下から見上げたアングルの雲のシルエットは、長いストロークではなく、大きめのブラシで点を打つイメージで描くのがおすすめです。

参照「Technique：雲の描き方」(p.48)



Memo 全体の雰囲気を大切に

背景つきの絵を他人が見たときの初見の印象は、全体の雰囲気で決まります。絵を描いていると、どうしても細かいポイントが気になりますが、そこはぐっと我慢して全体に目を向けましょう。液タブ（液晶ペンタブレット）を使っている人は顔と画面が近づかないように意識してください。顔が近いと視界が狭くなり、全体を見るのが難しくなります。顔は一定の距離を保ち、視界を広くして常に全体を見るようにすることが大切です。

Point 雲の役目

絵における雲には3つの役目があります。今回の絵であれば、cの役目を持っています。

a. メインモチーフの雲

空の雲そのものにメインモチーフの役目がある場合です。雲が主役なので最も描き込む必要があります。

b. 奥行きを表現する雲

雲の流れで視線誘導し、奥行きを感じさせる雲です。パースの流れを重視して描く必要があります。

c. 手前のモチーフを目立たせる雲

空の前にあるモチーフを際立たせるために、明るく描くことが多いです。







08 全体を空のメインカラーで彩色する

［オーバーレイ］モードのレイヤー「彩色」を一番上に作成し、空のメインカラーである青を全体に塗ります⑰。キャラの影にも空の色が反射するので、同じ青を使って影を塗ります。ブラシはS-Airを使用します。S-Airブラシはグラデーションを簡単に作れるので、空気感を表現しやすいです。メインカラーはその名の通り、絵のメインとなる色です。ここでは空の面積が大きくなるので青を使っていますが、例えば草原が大半の絵では青緑など、その絵の支配的な色を使うとよいでしょう。

Point 青を活用する

草原では青緑を使うという先の解説で、なんで緑ではなく青緑？ と思った方もいるでしょう。青は絵において特別な色で、遠近感や影を表現するためによく使います。遠くのものに空の青を混ぜることで遠近感を表現したり（空気遠近法）⑱、影に空の色を混ぜて空の色の反射を表現する⑲ことで影をより魅力的にできるからです。「影は光が当たらないから寒い。だから寒色である青を使う」と覚えてもいいでしょう。どんな場合でも、影に青を混ぜれば不自然になりにくく、色鮮やかな印象にすることができます。

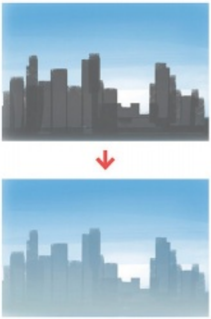
Memo 空気遠近法とは

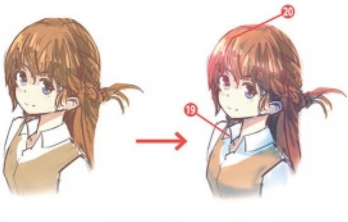
大気の性質を表現することで奥行きを感じさせる技法です。地球上では遠方にあるものほど輪郭がぼやけ、霞んで見えます。これを空の色や光の色を混色することで表現します。影には空の色が濃く出るのが特徴です。

Memo 表現は現実から

影は空の色をよく反射します。実際にはそれほど濃く見えることはないのですが、そこは絵として美しく表現するために誇張します。絵における表現技法やテクニックは、このように現実で起きている現象を絵に魅力を与えるために誇張したものがほとんどです。最近よく見るキャラの髪のハイライトに明るい赤を描き足すテクニック⑳も、写真で発生する色収差という現象を誇張したものです。

⑰


⑱




09 キャラを固有色で彩色する

次にS-Airブラシでキャラの肌から固有色を塗っていきます㉑。心配であれば新しく[オーバーレイ]レイヤーを追加してもいいです。[オーバーレイ]レイヤーが分けてあれば、失敗した場合でも消しゴムブラシで消すだけで修正できます。私は慣れているので1枚のレイヤーで塗っています。
肌色から塗るのは、服や髪は肌の上にあるためです。肌を塗ったあと、髪や服の色を塗っていきます。すでにグレーで明暗を作ってあるので、白いシャツには白、サマーベストにはベージュをそのまま塗っていきます。㉒は[オーバーレイ]レイヤーを[通常]モードのレイヤーにしてどんな色を塗ったかわかるようにしたものです。
ちょっとしたポイントですが、キャラの前髪部分はあえて髪色を薄く塗ることで前髪が透けているような表現にしています㉓。

> **Memo 完璧を目指さない**
>
> グレーの下地に[オーバーレイ]モードのレイヤーを使って色を塗る塗り方は陰影と色を別に考えられるので非常に便利な手法ですが、慣れてない方がよく陥りやすいのが、この段階で完璧を目指そうとしてしまうことです。ここはあくまで下色で、本番はこのあとの[通常]モードのレイヤーを使った塗りになります。ここではだいたい色がつけばOKくらいの認識でいきましょう。





㉓



10 クリップレイして描き込みをする

先ほど作成した［オーバーレイ］モードのレイヤーをキャラや背景などの［通常］モードのレイヤーにクリッピングマスクを使ってからレイヤー結合することで、それぞれのレイヤーに色を定着させます。この手法を「クリップレイ」と呼んでいます。私の描き方では使用頻度がとても高いので、オートアクション登録をして自動で行えるようにしています。

クリップレイを行い、レイヤーを整理したら、新しい［通常］レイヤーをそれぞれ作成し、キャラと雲の描き込みを始めます㉔。

参照「Technique：雲の描き方」(p.48)

> **Memo クリッピングマスク**
> クリッピングマスクはベースとなる下のレイヤーの描いた部分をマスクとして使用する機能です。



Point クリップレイで色を定着させる

グレーで描いたラフ線画や背景ラフの各レイヤーに、［オーバーレイ］レイヤーに描いた色を定着させることを「クリップレイ」と呼んでいます。色を定着させたいラフレイヤーの真上に色を下塗りした［オーバーレイ］レイヤーを複製し㉕、［下のレイヤーでクリッピング］㉖をクリックします。これでクリッピングマスク状態になります。さらに［オーバーレイ］レイヤーを選択した状態で Ctrl + E を押すと、1つ下のレイヤーと結合されてラフのレイヤーに色が定着します。これを複製したレイヤーの数だけ繰り返します。



> **Memo オートアクション機能**
> よく使う機能や手順をソフトに記録して、ワンクリックで行ってもらう機能です㉗。私の場合はこの「クリップレイ」をはじめ、ウェブ公開用に適したサイズの解像度に縮小するアクションなどを登録しています。その中でもクリップレイはとても使用頻度が高いので、専用のショートカットキーを設定して、キー操作1つで行えるようにしています。



11 光と影を意識してキャラの顔を描き込む

S-Oilブラシを使ってキャラの顔を重点的に描き込んでいきます。光が当たっている部分にはより明るい色㉘を、暗い部分にはより暗い色㉙で描き込んでコントラストを高め、キャラの顔立ちやシルエットを強調することを意識します。**特に目は薄い色だと背景にキャラが埋もれてしまうので、しっかり濃い色にしてからハイライトを描いて目立たせましょう。**





Point なぜ顔から描くのか？

顔は最も視線が集中するので顔から描き込みます。視線が集中する部分を優先して仕上げることで、完成イメージに最短で近づくことができます。**人は絵を見たとき、まず「顔」「人物」「コントラストが高い部分」「明るい部分」に注目します。**極端に言えば、これらの部分さえいい感じならその絵を良い絵と認識してくれます。

12 体のバランスを調整する

イメージが固まってきたので体のバランスを再度チェックします㉚。新規レイヤーを作成し、グレーで塗りつぶしてレイヤーの不透明度を下げると絵全体が薄くなります。その状態で線画を上から描き、体の中心線でパーツのひねり具合や、腕、足、腰などのつき方、姿勢に不自然な点がないかを確認します。ここでは線をわかりやすくするために赤色を使っています。今回は腰～足部分に微調整を加えました。この線画はあとでも体のバランスを確認するときに表示して使っています。



Memo デジタルはどんな順番でもよい

このような体のバランスチェックはラフの時点で行うことが一般的です。ですが、デジタルイラストではいつ何時行っても大丈夫です。**どんなに間違ってもすぐ元に戻せるのですから。気になったときにその場で確認してみればいいのです。**手順にこだわりすぎず、自分のやりやすい順番を探してみましょう。

13 全体の色味を調整する

メニュー［編集］→［色調補正］→［カラーバランス］で全体の色味を調整します31。ここでは、もう少し爽やかで澄んだ印象にしたかったので中間色を紫（マゼンダ）寄りに、ハイライトを青（ブルー）に寄せています32。［カラーバランス］はスライダーを動かすだけで、明るい部分、暗い部分、それぞれの明るさの色を細かく調整することができるとても便利な色調補正機能です。私は多用するので、Ctrl+Bのショートカットキーに割り当てています。

32

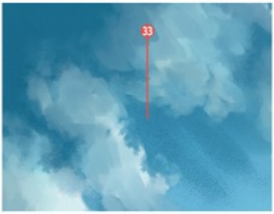


31



14 空とキャラを描き込む

空はT-Chalkブラシを使って少し紙のようなテクスチャタッチをのせて描き込みます33。背景はこのようなアナログ的な質感があると、ぐっとリッチになるので、高品質な背景を目指す場合はテクスチャがのったTブラシと、なめらかなSブラシの使い分けを行います。今回は雲の白い部分にTブラシ、雲の影や青空の一部にSブラシを使っています。実はキャラの描き込みでも、服部分にTブラシ、肌や髪にはSブラシを使ってメリハリをつけています34。



34



1 雨上がりの少女

15 草のシルエットを描く

画面全体の色が青に偏りすぎかな、と感じたので下に草を描き加えます。また、最も手前に草を描くと近景(草)、中景(キャラ)、遠景(空と雲)というように、距離が明確に分かれるので、パースがなくても奥行き感が出ます。

草用に新規レイヤーを作成し、草むらの中にカメラがあるイメージで、草のシルエットから描いていきます㉟。ブラシは、エッジがシャープで綺麗なシルエットが描けるS-Penブラシ[不透明度:100%]です。一筆で綺麗にシルエットを描くのが理想ですが、それはなかなか難しいのでE-S-Penブラシなどを使って消しながらそれらしい形に整えましょう。

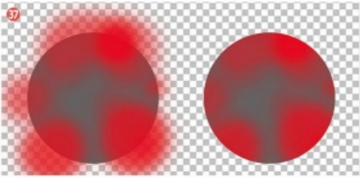


16 草を描き込む

草のシルエットが描けたら、草レイヤーの[透明ピクセルをロック]㊱をクリックします。これをオンにするとそれまで描いていた部分を維持しつつ、はみ出しを防ぐことができます㊲。先にシルエットを描いてから細部を塗っていくときなどに多用する重要な機能ですので必ず覚えておきましょう。

ノイズのテクスチャがのったエアブラシT-Airと、一度に複数の線が描けるテクスチャブラシT-Lineを使います。草は下に行くほど光が当たらなくて暗くなるということを意識しつつ、T-Airブラシで下部に影を加え、T-Lineブラシを使って草の葉脈の流れを意識してブラシタッチをのせます㊳。影の色は青を加えた暗めの緑です。それほど描き込まなくてもこれらのことを意識すれば、リアリティが出てきます。





[透明ピクセルをロック] オフ　[透明ピクセルをロック] オン



17 水滴で演出する

雰囲気は出てきましたがイラストとしてインパクトに欠けると感じたので、ここからもう少し演出を考えることにします。雨上がりのイメージを強めながら全体に華やかさを加えるために、大小様々な水滴を飛び散らせることにしました。
水滴用に新規レイヤーを作成し、S-Penブラシを使ってあまり正円にならないように筆圧で調整しつつ、水滴のシルエットから描いていきます。
画面内に何かを飛ばす場合は疎密感のコントロールが大切です。㊴のように水滴をあまり描かない疎の部分、㊵のようにたくさん描く密の部分という感じで必ずメリハリをつけましょう。同じように、水滴1つひとつの大きさも均一にならないよう、とても小さいものから㊶のように大きなものまで変化をつけます。

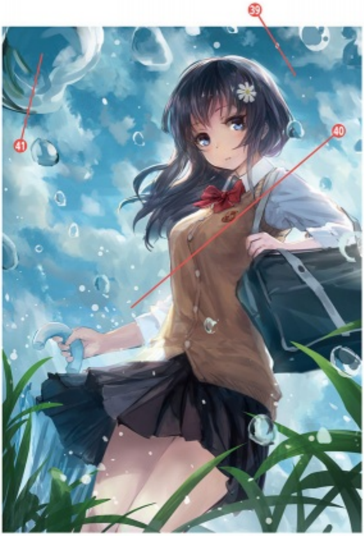
Point 水滴の描き方

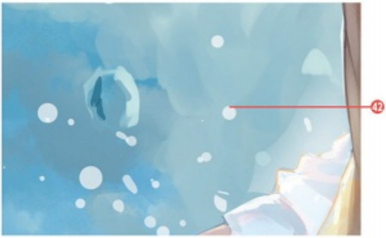
・小さな粒

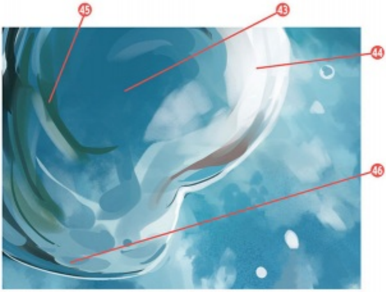
白い点を打つだけで問題ありません㊷。小さな粒は、光を全反射して輝いた部分だけが目立つからです。ここで意識する点は、粒の配置の疎密感です。ギュッと集まった部分とあまり描かない部分の変化に意識を配りましょう。

・大きな粒

水滴は「透明」「反射」「レンズ」の３つの性質を持っています。大きな粒は、難しく考えず、それぞれの性質を表現するだけです。
透明：向こう側が透けて見えるという性質なので、空が背景なら、粒の向こうの空の色を加えます㊸。
反射：光を全反射する部分を白で描きます㊹。光源の位置に近い部分が全反射しやすいです。グレア効果（p.47）をつけると輝いている表現になります。また、周囲の風景（ここでは雲や草）が鏡のように映り込むこともあるので、それも描いてみましょう㊺。
レンズ：水滴はレンズのように光を歪めます㊻。この歪みを意識すると、水滴の不安定な感じを表現できます。歪みは水滴の端に近い部分に描くと自然です。







18 全体を描き込みながら細かい演出を加える

S-SakuyoブラシやT-Sakuyoブラシで全体を描き込みます47。Sakuyoブラシはメリハリが効いたタッチを加えられる、キャラから背景まですべてに使える万能ブラシです。これらのブラシで、近景の草の葉脈やカバンのシワなど、細かい部分に描き込みを加えます。さらに女の子の頭周りにも水滴を追加してみます48。この水滴は、涙にも偶然そこに水が散っただけのようにも見えます。複数の印象を抱かせる表現は、見た人の関心を誘うことができます。



Point 演出とは

狙った雰囲気を作ったり、イメージを強調したり、伝えたいことをわかりやすくしたりするための工夫のことを演出と言います。優れた演出は魅力を高め、見た人を作品の世界に引き込みます。映画やアニメでは舞台や登場人物の見た目だけでなく、演技や場面の切り替え、特殊効果、音楽などによっても様々な演出がされています。しかし、イラストは基本的に動きません。音楽もありません。そのために見た目の演出を少し過剰にすることが大切です。

Point 画面に何かを飛ばす

画面に何かを飛ばす演出は、イラスト演出の基本の1つです。今回は水滴を飛ばしています。水滴は透明でキラキラ輝くので爽やかさと透明感を演出するのにもってこいです。他にも、花びら、火の粉、草などが定番です49 50。それぞれ華やかさ、悲惨さ、風の流れを演出できます。特に花びらについてはScene 2で紹介します。



飛び散る火の粉



風に舞う草

> **Memo 演出のアイデア**
>
> 演出のアイデアは、アニメ、映画、ゲーム、漫画などのありとあらゆる作品に潜んでいます。気に入った演出の表現は、自分の作品に積極的に取り込むとよいでしょう。ちなみに、アニメや映画の絵コンテはそのシーンでどんなことを伝えたいかまで描いてあるので演出の教科書と言ってもいいくらいです。

19 光のエフェクトで演出する

光のエフェクトを使って、雨上がりの爽やかな雰囲気の演出もしています。[加算(発光)]モードのレイヤーを一番上に新規作成し、S-Airブラシを使って反射を強調するエフェクトを加えます。主に光の効果を加えたのは51のような箇所です。右上からの光を反射しているために、右側に集中しています。ちなみに、[加算(発光)]モードのレイヤーで明るくするだけでなく、[乗算]モードのレイヤーで暗くする効果を加えることもあります。

Point 演出エフェクト

実は52のような、目のハイライト、目の中の光、水滴にも発光効果を加えています。このように本来ありえない箇所に加える光や影は「演出エフェクト」と呼びます。先の解説のように、物理的に正しい位置に加えるエフェクト以上に大切なのが、わかりやすく魅力を伝えるための演出エフェクトです。

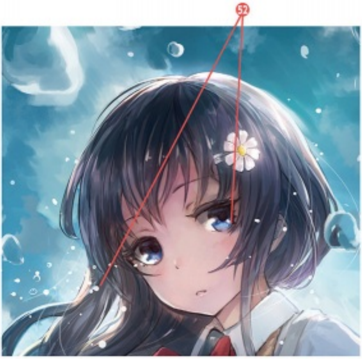
Point グレア効果

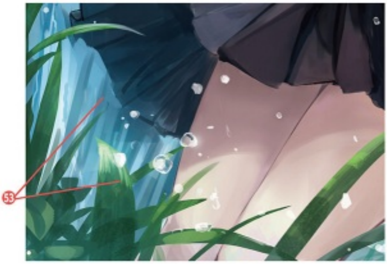
水滴や髪の反射を強調するエフェクトを「グレア効果」と呼びます。グレア(まぶしさ)とは、光源の近くで光をまぶしく感じる状態や光が強く反射してまぶしい状態のことです。身近な例として、夜に正面から来る車のヘッドライトの光などがあります。絵では仕上げの段階でよく使うテクニックです。光を感じさせたり、リアリティを高めたりする効果があります。

20 エフェクトの上から加筆して仕上げる

ほとんどの場合、エフェクトは仕上げの段階で加えます。このときエフェクトによっては絵のタッチがなめらかになりすぎて絵が安っぽくなってしまうことがあります。密度がさらに高い、気合が入ったイラストにしたいときは、エフェクトレイヤーの上に通常レイヤーを新規作成し、S-Sakuyo、S-Oil、T-Sakuyoブラシなどでさらにタッチを加えます。53のように今までブラシタッチを軽くのせていただけの部分や、顔の周辺、目などを描き込んで完成となります。







Technique

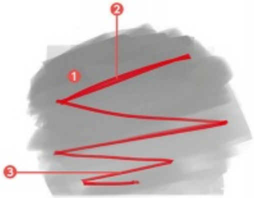
雲の描き方

現実には雲ひとつない空もありますが、絵においての空は雲を描くことがほとんどです。それは、青いグラデーションだけでは密度が低すぎて絵がもたないからです。雲には奥行きを感じさせたり雰囲気を演出したりと、様々な役割があります。空の描き方とは雲の描き方のことなのです。

基本の雲の描き方

[01] グラデーションとギザギザのガイド線を描く

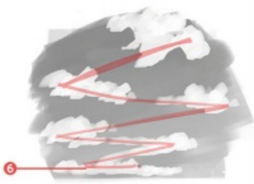
空のレイヤーを新規作成して、S-Oilブラシでグレーのグラデーションを描きます。上は暗く、下にいくほど明るくしましょう❶。最初からカラーで描いてもよいですが、慣れないうちはグレーから描いたほうが失敗しません。次にもう1つ新規レイヤーを作成して、赤などの目立つ色でギザギザを描きます❷。この線が雲を配置するガイドになります。ギザギザは遠くの空になるほど間隔を狭くして❸、手前はたわませる❹のがコツです。さらにできれば、均一ではなく、踊るようなリズム感を意識しましょう。





[02] 雲のシルエットを描く

雲のレイヤーを新規作成して、ギザギザのガイド線に沿って、S-Oilブラシで雲を描きます。雲のタッチは斜めに大まかな点を打ってまとめていくのがコツです❺。遠くになるほど線が平行に近くなることを意識しましょう❻。雲のシルエットを描き終わったらガイド線のレイヤーは消してください。





雲のタッチ

[03] クリップレイで色を塗る

［オーバーレイ］モードのレイヤーを一番上に作成して色を塗ります。ちょっと落ち着いた彩度の低めな青がよいでしょう。ここでは［R50/G104/B164］を使っています。グレーで下描きしたので青一色を塗るだけで自然な空になります❼。最初からカラーで描いた場合はこの段階は飛ばしてください。色を塗り終わったら、空レイヤーと雲レイヤーにクリップレイします。

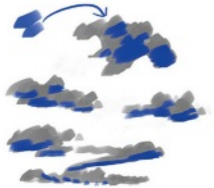
参照「Point：クリップレイで色を定着させる」(p.41)



[04] 影を描く

新規レイヤーを作成し、雲のシルエットに影を描きます。色は❽のような箇所を［スポイト］ツールで取得して使用します。ここでもS-Oilブラシを使って、斜めに、大まかに点を打つタッチを意識しましょう。

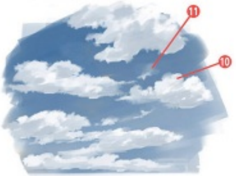




影を描き込んだ部分を青で表示

[05] ブラシを使い分けて描き込む

新規レイヤーを作成し、U-Cloudブラシを使って雲のシルエットにモヤっぽい感じ❾を描き足します。しかし、U-Cloudブラシを使うだけだとメリハリがなくなってしまうので、シャープなエッジがほしい部分はS-Oilブラシを使ったり❿、逆にもっとぼかす部分は、G-Paperブラシなどを使います⓫。





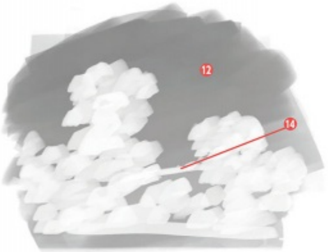
U-Cloudブラシで描き込んだ部分を赤で表示

積乱雲(夏の雲、雲海)の描き方

日本の夏や、壮大な風景でもよく描く雲です。タッチなどは、ほとんどが基本の雲を描く場合と同じです。

[01] グラデーションと雲のシルエットを描く

空のレイヤーを新規作成し、S-Oilブラシを使って、グレーでグラデーションを描きます⑫。空の上は暗く、下は明るくしましょう。
次に雲のレイヤーを新規作成し、S-Oilブラシで雲を描きます。雲のタッチは通常の雲と同じように、斜めに大まかな点を打つのがコツです⑬。ちょっとした横タッチを加えるとアクセントになります⑭。





雲のタッチ

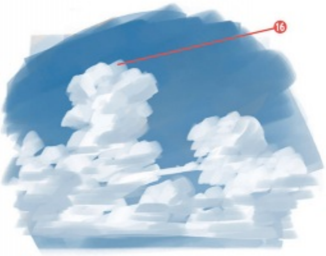
[02] クリップレイで色を塗る

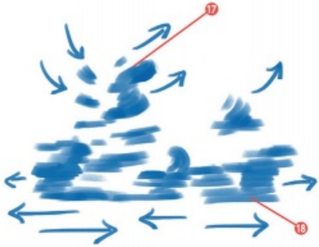
[オーバーレイ] モードのレイヤーを一番上に新規作成して色を塗ります。ちょっと落ち着いた彩度の低めな青がよいでしょう。ここでは [R50/G104/B164] を使っています。グレーで下描きしたので青一色を塗るだけで自然な空になります⑮。最初からカラーで描いた場合はこの段階は飛ばしてください。色を塗り終わったら、空レイヤーと雲レイヤーにクリップレイします。



[03] 影を描く

レイヤーを新規作成し、雲のシルエットに影を描きます。色は⑯のような箇所を［スポイト］ツールで取得して使用します。斜めに、大まかに点を打つタッチを意識しましょう。雲の上は斜めのタッチ⑰、下は横の直線タッチ⑱にすることが大切です。タッチは流れやリズムを常に意識してください。



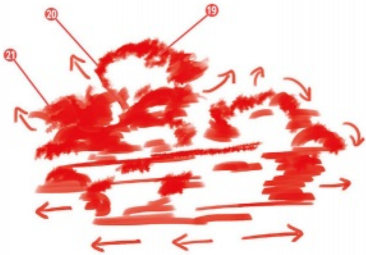


影を描き込んだ部分

[04] ブラシで描き込む

レイヤーを新規作成し、U-Cloudブラシを使って雲のシルエットにモヤっぽい感じを描き足します⑲。しかし、U-Cloudブラシを使うだけだとメリハリがなくなってしまうので、雲の上部などシャープなエッジがほしい部分はS-Oilブラシを使ったり⑳、逆にもっとぼかす部分は、G-PaperブラシやG-S-Oilブラシなどを使います㉑。





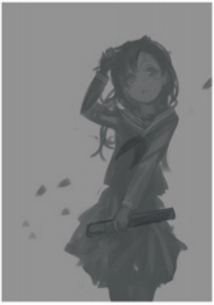
さらに描き込んだ部分

Scene 2

雰囲気で描く花と樹木

桜花舞う並木道





❶ シルエットラフ



❷ 要素の仮配置



❸ 彩色



❹ 再配置



❺ エフェクト



❻ 描き込み

Scene 2もパースの知識を使わずに背景を描きます。キャラは卒業式を終えたばかりの学生です。手には卒業証書の筒を持たせています。春であることや女子学生のかわいさを、背景の桜で強調することを目指しました。また、ここではブラシタッチのコツについても厚めに解説します。

2508×3541px

約6時間

Making

メイキング

01 キャラのラフを描く

グレー［R168/G168/B168］でべた塗りしたレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、S-Oilブラシを使ってキャラのラフを描いていきます。Scene 1より暗いグレーをベタ塗りしているのは、植物が多くなる想定だったので全体が少し暗くなると考えていたからです。

パースの知識がなくても描けるものにするため、女の子は膝上のみの描写にします。女の子は絵の中心ではなく、少し右よりに配置しました❶。これは画面に動きをつけるためです。一般的に、背景がある一枚絵では画面の中央にキャラを配置しないようにします。

花びらのシルエットも軽く散らしておきます。こういったエフェクトは絵の仕上げで追加することが多いですが、最初からアイデアがある場合は完成形をイメージしやすいようにラフに描いておきます。この絵は「卒業式が終わったあとの女の子」というイメージが最初にありました。卒業式と言ったら3月、3月と言えば季節は春です。春の訪れを感じさせる絵にしたいので、桜を描きました。画面に入れる背景のモチーフに迷ったら連想ゲームのように発想していくのがおすすめです。



Point 共感を優先する

最近では卒業式の日が少し早まっていることもあって、式当日に桜が満開になることはあまりないそうです。しかし、卒業式＝桜という多くの人が持っているイメージを優先したほうがイラストとして共感を得やすくなります。これは映画やアニメなどあらゆる作品に共通していますが、正確さはある程度無視しても見た人が共感するようなモチーフを盛り込むことが感情移入させやすくするポイントなのです。

02 桜の枝のラフを描く

新規レイヤーを作成してキャラの手前に桜の枝を描きます❷。Scene 1でキャラの手前に草を描いたのと同様に、手前に要素を置くことで絵に距離感を出すためです。

桜の枝はS-Sakuyoブラシを使って描きます。S-Sakuyoブラシは筆圧で極端に線の太さが変化するブラシです。枝の根元や枝分かれの節々では強めに、先端になるほど力を抜くことで端的に枝を表現できます。



03 桜の花のラフを描く

次は花を咲かせましょう❸。新規レイヤーを作成し、S-Oilブラシで花を描きます。筆圧を強めにトントンと点を打つことで、花びらが塊になったシルエットを表現します。点の1つひとつが花びらだと意識しましょう。

花びらと枝のレイヤーを複製し、レイヤーフォルダーにまとめてから非表示にします。[レイヤー]パレットの❹の部分をクリックすると目のアイコンが消えてレイヤーを見えなくできます。ここでレイヤーフォルダーにまとめたレイヤーは保険です。あとから元に戻したくなったときなどはこの保険を使います。

参照「Technique：様々な花の描き方」(p.70)

> **Memo 保険を作る**
>
> 元に戻しにくい操作をしても前の状態にすぐ戻せるように、レイヤーを複製して非表示にしたものを「保険」と呼んでいます。レイヤーを結合してぼかしフィルターをかける操作は元に戻せないので、その作業の前に保険を作っています。

❸



❹



04 桜の花と枝をぼかす

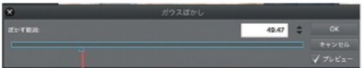
複製前の花びらと枝のレイヤーを結合して1つにまとめます。その後メニューから[フィルター]→[ぼかし]→[ガウスぼかし]を選んで❺のように花と枝をぼかします。[ガウスぼかし]フィルターは❻のスライダーを動かすことでぼかし具合を調整することができます。

Point カメラのボケを表現する

このぼかしはカメラのピントが合っていない状態の表現です。みなさんもカメラで写真を撮影するときに、カメラとモチーフが近すぎてピントが合わないという経験はあると思います。このピントが合ってないという表現を絵に応用すると、映画のワンシーンを切り取ったような臨場感があるイラストにすることができます。ぼかしのフィルターはいくつかありますが、[ガウスぼかし]はスライダーでぼかし具合が簡単に調整できるので、カメラのボケ表現に大変便利です。



❺



❻

05 背景の要素を追加する

人物の背景をS-Oilブラシを使ってザクザクと描いていきます❼。慣れないとどうしても質感など、細かな描き込みが気になりますが、この段階で最も大切なのはシルエットです。それぞれの要素は別レイヤーにしておきましょう。細部を意識しすぎないように、ラフではできるだけ拡大しないで描いてもよいです。

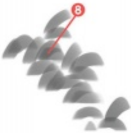


Point S-Oilブラシを使った植物のラフの描き方

1. 植物は形をイメージしやすいように、葉のシルエットから描きます。S-Oilブラシは[不透明度：70%]程度にするのが大切です。葉1枚は一筆で描くように心がけましょう。



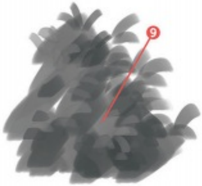
2. 植物全体のシルエットを意識しながら、1と同じタッチのシルエットを複数描きます。これが植物の輪郭になります。不透明度を低くしてタッチを重ねることで、❽のように葉の影や隙間の暗くなった部分が自然と表現できます。



3. 植物の内側を塗ります。斜めのタッチでジグザグさせながら一筆で塗りつぶすように描きます。斜めのタッチがポイントです。斜めのタッチを入れるのは、光が射し込んでその反対に影ができている様子を簡単に表現するためです。ここでは右上から左下にタッチを入れていますが、光は右上から射し込んでいる設定のためにそうなっています。



4. ❾のような箇所の色を[スポイト]ツールで取得して、内側に葉のタッチを追加します。ラフではこの程度の描き込みで十分です。



06 オーバーレイで光を彩色する

[オーバーレイ]モードのレイヤーを新規作成し、S-Oilブラシ[不透明度：70%]を使って木漏れ日を意識した光を描きます。色は赤に近い黄色を使います。これは春の暖かさを表現したかったからです。ブラシはかなり大きめにして、⑩のように光が射し込む方向を意識した大胆なタッチを入れます。

07 オーバーレイで影を彩色する

もう1枚[オーバーレイ]モードのレイヤーを作成し、青を使って影を塗っていきます。光のタッチを加えていない隙間を埋めるように塗っていくことを意識しながら影を彩色すると、自然な仕上がりになります⑪。ブラシはS-Oilを使います。この段階ではまだ草や女の子の固有色は考えないようにしましょう。例えば女の子の髪が茶色だからと、途中で髪に色を塗ってしまうと⑫のように柔らかな雰囲気を壊してしまうことになります。







08 固有色を彩色する

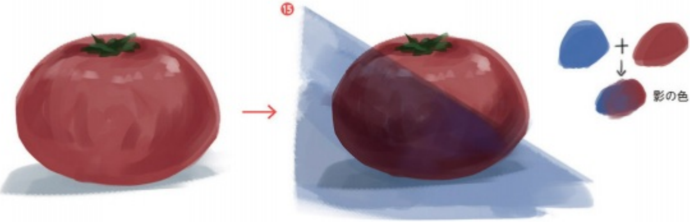
今度は固有色を塗るための［オーバーレイ］レイヤーを新規作成して、⑬のようにタッチを加えます。光や影のタッチと同じ方向であることが大切です。こうすることで、これまでの雰囲気を維持したまま色鮮やかにすることができます。固有色は女の子の肌色、ネイビーのセーラー服、影になった葉の青緑など、光と影の色で使った、青と黄色に近い色から塗っていくのがコツです。彩色で使った色は最終的に⑭のようになりました。





Point 固有色は変化する

トマトと言えば赤ですが、絵の中ではどんなときでも赤を使えばよいというわけではありません。例えば⑮のように影であれば赤＋青で紫、太陽などが当たっているのであれば赤＋黄色でオレンジなど、光と影の色を混色した色で塗るのが一般的です。影は寒いので寒色である青を、光は温かいので暖色である黄色を使うと覚えましょう。





09 キャラに線画タッチを入れる

レイヤーを新規作成し、S-Sakuyoブラシ［ブラシサイズ：3 px程度］［不透明度：70%］で⑯のように線画っぽいタッチを加えます。線画の色は女の子のブレザーの影になった部分などを［スポイト］ツールで取得して使います。すでにキャンバスにある色を使うことで、線画を絵の雰囲気になじませることができます。

Memo 線画タッチ

私のような厚塗りの絵柄のまま背景と同じ描き方で、日本のエンタメらしいかわいい女の子を描こうとするとなかなかうまくいきません。そこで、線画タッチを使っています。重ねて塗っていくだけではなく、線画のようなタッチを加えることできっちりした線画を描く手順を省略できるので時間短縮にもなります。

10 影を描いてコントラストをつける

このままだと全体的にぼんやりした印象なので、⑰のようにS-Sakuyoブラシ［不透明度：60%程度］でシャープな影を描いてコントラストを高めます。影は、線画と同じレイヤーに同じ色で描いています。線画で使ったS-Sakuyoブラシのサイズを大きくするだけなので、影というより線画の延長と言ってもいいですね。いちいちブラシやレイヤーを切り替えない時間短縮テクニックです。

11 ツツジの下地を描く

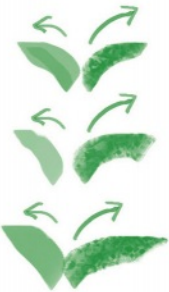
T-Sakuyoブラシを使ってツツジの下地を描きます。まずは花びらの下地となる赤の中間色を、点を打つようなタッチで重ねて花のシルエットを表現します。ここで大切なのは丁寧に描きすぎないこと、しつこく何度もタッチを入れないことです。自然物は均一なものはほとんどありません。同じ花のように見えても1つひとつ微妙に異なります。自然物のコツは適度なテキトウさなのです。

⑱の色を[スポイト]ツールで取得しながら、T-Sakuyoブラシを使って⑲のように葉のシルエットを描きます。下地を描くときはすでにキャンバスにある色を使うと、タッチが周囲になじみ、しかも早いのでおすすめです。

Point 葉のタッチ

葉のタッチは花びらのタッチとよく似ています。⑳のようにペン先が葉の先に向かって少し弧を描くように動かすと一筆で葉っぱらしいシルエットにできます。

⑳



葉のタッチの例





12 桜の下地を描く

ツツジなどと同様にキャンバスの色を［スポイト］ツールで取得しながらT-Sakuyoブラシで桜の下地を描きます。レイヤーは05で作成した奥の桜の木のものに切り替えます。

Point 桜の木を描く際の3つのコツ

・光の当たる花は白、影はピンク

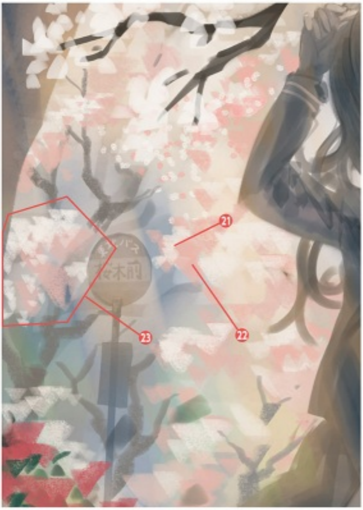
定番の桜であるソメイヨシノであれば、㉑のように光が当たっている部分が白、㉒のように影になった部分がピンクと意識して描くとよいです。

・最初は花の塊を描く

桜は小さな花が複数集まっています。最初は㉓のように花を塊で捉えて、細かな部分を表現しないようにします。最初から細かく描くとのっぺりとした桜になることが多いです。

・枝と幹の描き方は同じ

枝と幹の描き方はほとんど同じです。幹は大きな枝と意識するのがおすすめです。幹を描くときは木全体を描くことが多いですが、先端の枝の広がり方が楕円になるように意識するとシルエットが綺麗になります㉔。



㉔



枝も幹も楕円を描く

2 桜花舞う並木道

13 絵を寝かせる

いったん手を止めて、絵を3日ほど見ないようにします。これは時間を置くことで目をリセットし、客観的に作品を見るためです。私は「絵を寝かせる」と呼んでいます。3日後に見てみると、画面の要素が多くて視線が散らばり、あまりよい印象がありませんでした㉕。そこで、ツツジや木の幹などのレイヤーを非表示にして画面の要素を取捨選択しました㉖。

Memo 絵の目的を忘れない

魅力的な作品を描くためには、常に絵の目的を意識することが大切です。この絵は「女の子を春の雰囲気がある背景で魅力的に見せる」という目的があります。大切なのは花や木を緻密に描くことではありません。女の子を魅力的に見せることです。絵を描くことに夢中になって当初の目的を忘れないようにしましょう。

㉕


→

㉖


14 試行錯誤する

S-Oilブラシで青空を描いてみます㉗。そうすると、光の暖かな雰囲気がなくなるように感じました。よくあるミスなのですが、空は常に青く見えるわけではありません。例えば、晴れた日に暗い部屋の中から外をカメラで撮影してみてください。かなり明るい空になるはずです。これは絵でも同じなのです。暗いところから明るいところを見ると明るすぎてものが見えにくくなります。この絵は木陰から写しているアングルなので同じことが起こっています。
最終的に左のバス停は消してしまいました。バス停は画面内で唯一の人工物なので視線が集まりますが、視線を集めるほどの価値や役割がないためです。

㉗


Memo 要素の追加はほどほどに

背景つきのイラストでは、画面内の要素が多いほどクオリティが高く見えることがあります。これはある意味で正しいのですが、要素が多ければ多いほど描く時間と手間がかかる上、空間の奥行きを殺してしまったり、視線を散らしてしまったりなどのマイナス効果もあります。この要素は本当に必要なものなのか？ と客観的に絵を見て仕上げるようにしましょう。

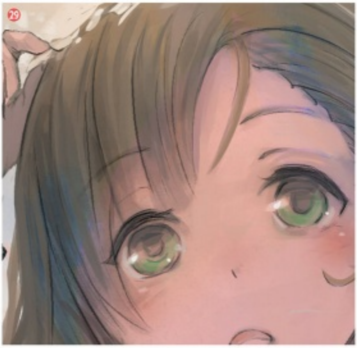
15 肌色を調節する

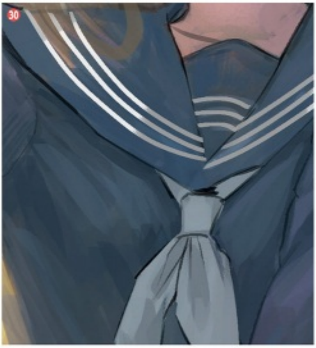
［投げなわ選択］ツールで㉘のように顔を選択し、メニューの［編集］→［色調補正］→［カラーバランス］で肌色を調整します。ここでは桜の反射をイメージしてマゼンダを強め、全体が影になっていることを意識して少しブルーを強めにしました。選択がかなりおおざっぱですが、このようにすることで髪が透けて肌色が見える様子を勝手に表現できます。



16 シャープにする

S-SakuyoブラシとS-Penブラシを使って女の子を描き込みます。今までのぼんやりした下描きにシャープなタッチを入れてパキッとさせるイメージです。漠然と全体を塗っていくのではなく、瞳と毛先㉙、制服のライン㉚などポイントごとにシャープにしていきましょう。制服のラインは別レイヤーにしてS-Penブラシ［不透明度：100%］で描いています。





17 花びらを散らす

レイヤーを新規作成し、S-Sakuyoブラシを使って舞い落ちる花びらを描きます。花びらの描き方は、葉のタッチ(p.60)とほぼ同じです。花びらは様々な角度で落ちてくるのでシルエットが均一にならないように意識しましょう。また、㉛のように花びらをあまり描かない部分と、㉜のように密集して描く部分というように密度にメリハリをつけましょう。㉜の部分に密集させたのは女の子のスカートや背景が暗いからです。花びらが白なので背景が暗いと引き立つのです。
次に、もう1枚レイヤーを作成して今度は大きな花びらを複数描きます㉝。大きな花びらはカメラに近い位置に降っていることになるので、絵に奥行きが生まれます。





18 大きな花びらをぼかす

大きな花びらのレイヤーを選択し、メニューから[フィルター]→[ぼかし]→[ガウスぼかし]を選んでぼかしをかけます㉞。ガウスぼかしは、ぼける量を㉟のスライダーを動かして調節できるのでとても便利です。これは動いているものを撮影したときにぼけてしまう現象の再現です。この現象をモーションブラーと言います。モーションブラーを絵に取り入れることで、今にも動き出しそうな臨場感を一枚絵で表現することができます。





19 桜を描き込む

S-OilブラシとT-Sakuyoブラシを使って背景の桜を描き込みます。色は基本的に今まで下地にあったものを［スポイト］ツールで取得して使います。桜は細かな花びらが密集したものなので、すべてを描ききろうとするととても時間がかかる上に、密度が高すぎて距離感がなくなってしまうことがよくあります。そのため、できるだけ少ないタッチで花びらを描くのが理想です。

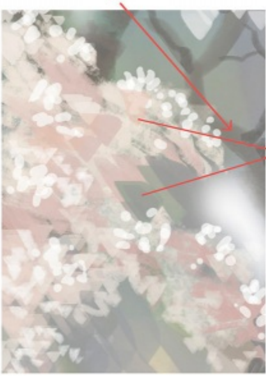
㊱と㊲を比較してみてください、㊱は細かく花のタッチを入れてるのに対して㊲はほとんどピンクの下地のままですよね。桜の描き込みは光が当たっている部分に白で細かなタッチを入れ、影は下地を整え、斜めにタッチを入れる程度にするというのがコツです。

Point 植物の影は斜めタッチ

斜めタッチは、桜に限らずすべての植物に利用できる技です㊳㊴。花や葉の隙間から貫通した光の流れを端的に表現できるタッチで、主に影になっている部分で使います。光の射し込んでいる向きと同じにするのがコツです。このタッチは植物の奥義と言えるものです。



光



光



20 菜の花を描く

S-OilブラシとT-Sakuyoブラシを使って菜の花を描きます。花の色は彩度の高い黄色を使います。菜の花は長い茎の先端に、小さな花が密集する特徴的なシルエットなので、シルエットを意識してタッチを入れることで比較的楽に描くことができます㊵。種類を決めて花を描くときは、必ず資料を参考にしながら描きましょう。写真資料を参考にするときには気をつけて欲しいことがあります。詳しくは「Point：写真資料の活用法」(p.200) を参照してください。また、花を描くときの具体的なタッチは「Technique：様々な花の描き方」(p.70) で解説しています。



Point 彩度は面積で決める

面積が広いものを塗るときは彩度を低く、面積が狭いものを塗るときは彩度を高くすると自然な仕上がりになります。例えば、Scene 2の絵であれば桜の彩度は低く、菜の花の彩度は高くなっています。これは画面全体に対して桜の面積が広く、逆に菜の花は面積が狭いためです。

21 目立つ花を作る

ある程度ベースができたら㊶のように強めのタッチを入れて目立つ花を作ります。これは菜の花の印象を強めるためです。目立つ花が多すぎると視線が散ってうるさく感じられるため、数本のみにしましょう。最も「菜の花」っぽいシルエットの部分にタッチを入れるのがポイントです。花のようにたくさんのものが群れている自然物を描く場合は、色やシルエットで捉えた雰囲気のあるベースを作り、その中の数本を目立つようにしっかり描くことで、短時間で、しかも印象的な描写にすることができます。



22 ハイライトを入れて仕上げる

キャラがぼんやりしているので、引き締めるためにS-Oil、S-Pen、G-S-Oilブラシを使って主に㊷のようなポイントにシャープなハイライト入れます。
春の暖かな光の雰囲気がほしかったので、色は白と白にかなり近い黄色を使います。まず㊸のようにはっきりした白を置いて、すぐ隣㊹に白に近い黄色を置き、G-S-Oilブラシでなじませると太陽光で輝いているようなハイライトが描けます。
このハイライトは不自然にならないことも大切ですが、最も重要なのはキャラの実在感を高めて、顔など、見てほしい部分のコントラストを高め、視線を集めることです。そのため、通常はハイライトが発生しない目元や輪郭㊺などにも少し入れています。
ハイライトを入れ、全体に描き込みをしたら、[加算]モードのレイヤーを新規作成し、キャラとコントラストをつけたい部分㊻に大きめにしたS-Airブラシを使ってグレア効果(p.47)を描けば完成です。

Point ハイライトに色を混ぜる

ハイライトは最も光を強く反射したポイントなので白を使うことが多いですが、そばに白に近い黄色やオレンジなど暖色を置いて混ぜることで、光が当たっている温かみを表現できます。冷たい光が当たっているシーンであれば、白の隣に白に近い青や緑などを置くことで冷たさの表現が可能です。







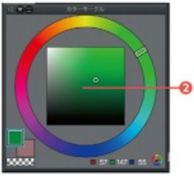
Technique

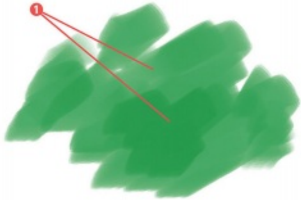
花の描き方

草むらにいくつかの花が群生している情景は背景描写の定番です。ここでは特に種類を決めず、群れて咲く花の描き方を紹介します。

[01] 緑のベースを描く

レイヤーを新規作成し、S-Oilブラシ［不透明度：70%］を使って、花の下の緑を描きます。右上から光が射しているイメージであれば、右上から左下に短いタッチを重ねて、明暗の緩急❶を作るのがコツです。ベースとなる緑なので、カラーサークルの中央あたりの色❷を使うことが多いです。





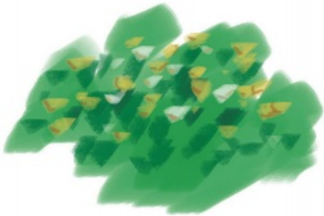
[02] 花と影を描く

レイヤーを新規作成し、T-Sakuyoブラシ［不透明度：80%］を使って花を描きます❸。花のタッチはランダムに点を打つようにして、花の配置が均一にならないように意識しましょう。
花を描いたら、緑のベースレイヤーに同じブラシを使って花が落とす影を描きます。右上から光が射しているイメージなので、花のタッチの左斜め下に点を打つようにして影のタッチを入れています。影色は単純にベースの色を暗くしたものではなく、少し青が混ざった色を使うといきいきとした色使いになります。

❸



❹



[03] 花びらの影を描く

花を描いたレイヤーに、S-Sakuyoブラシを使って花びらの影を描きます❹。花びらは根本から少し上に伸びるようについていて、これは単純化すると円錐形に近くなります。そのために円錐形にできる影をイメージしてタッチを入れるとよいです❺。ここではまだ花びら1枚1枚のことは考えないようにしましょう。

❺



円錐形にできる影をイメージする

[04] 花のシルエットを整える

レイヤーを新規作成し、緑の影色を［スポイト］ツールで取得して花のシルエットを整えます❻。同時に、S-Sakuyoブラシで点を打つように影色のタッチを細かく入れて葉っぱの影を表現していきましょう。

❻



[05] 花の中央と茎を描く

ほとんどの花は花びら中央の色が濃くなったり、明るくなったりしています。この特徴を意識してT-Sakuyoブラシで花の中央に濃い色を使ったタッチを入れます❼。さらにベースの緑を［スポイト］ツールで取得して、花の下にちらっと茎を描きます。こうするだけでぐっと植物っぽさが増します。大切なのはさり気なくランダムにタッチを入れることです。特徴だからと茎をしつこく描きすぎると逆に不自然に見えることがよくあります。

❼



[06] 手順を繰り返す

S-SakuyoブラシとS-Penブラシを使って、*02*～*05* までの手順を繰り返します❽。葉と葉の隙間にこれまでより暗い色を置いてコントラストを高め、目立たせたい葉や花にS-Penブラシなどで彩度の高い色やハイライトをのせる作業の反復です。そうすると徐々にぼんやりとした印象が引き締まり、つややかな表現になります。

❽



Technique

様々な花の描き方

「Technique：花の描き方」(p.68) で紹介した方法を応用すると様々な種類の花を描くことができます。

● 菜の花

1.



S-Oilブラシで草のベース、影、花を描く。光源の向きを意識して、影に斜めタッチを入れる

2.



T-Sakuyoブラシで葉を描きつつ、花のシルエットを整える

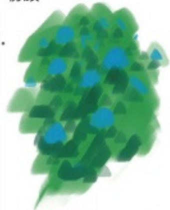
3.



T-Sakuyoブラシで花や葉を仕上げる。特に花の部分に細かなタッチを入れることで、小さな花がたくさん集まっている様子を表現できる

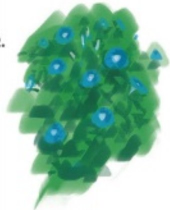
● 朝顔

1.



S-Oilブラシで葉のベース、影、花を描く。綺麗な円形の花と斜めから見たラッパのような花のシルエットを意識する

2.



シルエットを整えつつ、花の中央に白を置く

3.



アサガオの中心はくぼみになって暗くなっているので、影を作ることで立体感をつけるのがコツ

● ヒマワリ

1.



細かな花びらではなく、全体の円形な花のシルエットを捉える

2.



T-Sakuyoブラシを使って、少し明るめの黄色で花びらを描く。光の方向を意識すると花に立体感が生まれる

3.



葉を描きつつ、花のシルエットを削って花びらのギザギザした細かなシルエットを表現する

●アジサイ

1.



S-Oilブラシで花と葉のベースを描く。細かな花の描写はしないで、シルエットのみ意識する

2.



花に影をつけて丸みを表現する

3.



T-Sakuyoブラシで点を打つようにタッチを入れ、細かな花が集まっている様子や葉のテカリを表現する

●桜

1.



S-Oilブラシで桜が満開に咲く木全体のシルエットをぼんやりと表現する

2.



花に光が当たっている部分を白で表現する。枝が花に隠れる様子を意識することがポイント

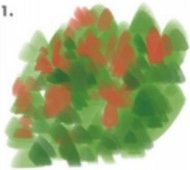
3.



T-Sakuyoブラシで点を打つようにして細かな花を描く。詳しくはp.60

●ツツジ

1.



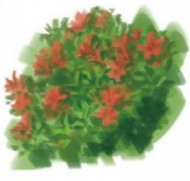
S-Oilブラシで花、影、葉のベースを描く。ツツジは花が柔らかく密集しているので、1つひとつのシルエットを丁寧にしないほうがリアリティが出る

2.



花の目立つ部分のシルエットを整えて5枚の花びらの特徴的な形を捉える

3.



ツツジは木立が大きくなるので、光が届かない部分が特に暗く見える。そのため、葉や花の隙間を暗くすることでそれらしくなる

Scene 3

火水雷風土氷の描き方

属性魔法のエフェクト





◀キャラクターイラスト



◀水属性



◀雷属性



◀風属性



◀土属性



◀氷属性

PS Vitaのゲーム『新星抜擢ドライブガールズ』や大人気ブラウザゲームのキャラクターデザインを担当するイラストレーター・UGUMEさんに魔法使いのキャラを描いていただきました。それに様々なエフェクトを描いて、6つの異なる属性の魔法詠唱シーンに仕上げます。こういったエフェクトはファンタジー系のカードイラストなどで特によく描くことがあります。属性の描き分けはそのまま通常の背景要素に応用できるので覚えておくとよいでしょう。

2508×3541px

約30分
（1枚、エフェクト部分のみ）

Making

炎属性のメイキング

01 背景を暗くする

魔方陣のレイヤーグループをいったん非表示にしてキャラの後ろを暗めのグレー[R33/G33/B33]で塗りつぶします❶。背景が暗いほうが、炎の発光が映えるからです。基本的にエフェクトがメインの背景の下地は暗くします。この段階では描きやすいように魔方陣を非表示にしています。



02 炎の下地を描く

S-Oilブラシ[不透明度：70%]で、中間色のオレンジを使って炎の下地をザクザクと描いていきます。この段階では炎の細かな描写は意識せず、❷のような炎の大まかな力の流れを表現するようにしましょう。女の子を中心にして炎の力が周囲に広がっているとイメージすると描きやすいです。
次に❸のような背景の暗い部分と明るい部分の境界をG-Paperブラシ[不透明度：60%]でぼかします。G-Paperブラシはぼかしブラシで、紙に絵の具が滲むような表現ができるため、簡単に炎らしいゆらめきが表現できます。



03 キャラの色を変える

キャラのレイヤーのサムネイルを[Ctrl]を押しながらクリックして、キャラのシルエットを選択した状態にします。選択中は❹のように選択範囲が点線で囲まれます。この状態でメニューから[レイヤー]→[新規色調補正レイヤー]→[カラーバランス]を選択し、カラーバランスの色調補正レイヤーを新規作成します。[カラーバランス]ウィンドウでは❺のスライダーを動かして炎の中にいるように色を調整します。ここでは、[レッド]と[イエロー]を強めています❻。







04 魔方陣の色を変える

今まで非表示にしていた魔方陣のレイヤーグループを表示します。レイヤーグループの中の魔方陣を発光させている「効果2」のレイヤー❼を選択し、[編集]→[色調補正]→[色相・明度・彩度]をクリックして色相を変えます❽。スライダーを動かすことで様々な色味に変えられますが、今回は炎の力が宿っているようなオレンジ系統にしました❾。

❼


❽



❾

05 全体に発光効果を加える

[加算]モードのレイヤーを作成し、S-Airブラシ[不透明度：70%]を使って炎の輝きを表現します❿。⓫は発光効果を描き込んだ場所を見やすくしたものです。全体に均一にタッチを入れるのではなく、見せたいポイントを中心にあえてむらを作りながら描いていきましょう。また、やりすぎるとギラギラした絵になるので、あくまでさり気なくするのがコツです。

❿


⓫


06 手描きタッチを加える

[通常]モードのレイヤーを作成しT-Sakuyoブラシ、G-Fingerブラシを使ってタッチを加えていきます。G-Fingerブラシは⓬のように指先で絵の具を伸ばしたような表現ができるので、炎の仕上げなどで大活躍します。合成モードを[加算]などにしたレイヤーで発光効果を描き込むだけでなく、[通常]モードのレイヤーで上から手描きタッチを加えることでクオリティが劇的に高まります。

手描きの炎のコツはリズム感です。気持ち良い流れを意識して描きましょう。特に⓭のように、同じ方向の曲線が続いてリズムが単調になるのはNGです。大きさや跳ねる方向に変化をつけて、見た人を飽きさせないようにしましょう⓮。


⓬

⓭


⓮


Making

水属性のメイキング

01 背景の下地を暗くする

キャラの後ろを少し青みがかったグレー［R47/G56/B66］で塗りつぶします。水は背景が明るいと爽やかで透明感を感じさせますが、今回は強力な水魔法というイメージなので、背景の下地を暗く、力強い雰囲気にしていきます❶。



02 水の下地を描く

S-Oilブラシ［不透明度：70%］を使って水の下地を描いていきます。色は青の中間色を使います。ブラシサイズは大きめで❷のように曲線の流れを意識しつつ、素早くブラシを動かします。水の玉が浮いているというより、水の流れが空中に湧き出しているイメージです。



03 水の透明感を表現する

ここからはp.75で解説した手法で魔方陣の色を青系統に変え、完成をイメージしやすいように表示しておきます。魔法で発生した水という印象にするため、［加算］モードのレイヤーを作成し、S-Airブラシ［不透明度：30%］を使って水の下地に魔法感がある光を描きましょう❸。

次に、背景部分の色を［スポイト］ツールで取得して水の下地に❹のように置いていきます。これで水の特性である「透明」を表現できます。

❸


04 キャラの上に水の下地を描く

ここまではキャラの後ろのレイヤーに水を描いていましたが、ここからはキャラの手前のレイヤーに水を描きます。一番上にレイヤーを新規作成し、S-Penブラシ［不透明度：90～100%］やG-Fingerブラシ［不透明度：100%］で水の下地❺を描き込みます。キャラの上にエフェクトを描くのはエフェクトに立体感をつけるためです。ここでは主に白っぽい色を使っています。これは反射の白いハイライトを意識したためです。この段階はあくまで水の下地なので画面全体を見て絵に流れを作ることを意識してください。



05 色を調整し、水の透明感を表現する

レイヤーの一番上に、メニューから［レイヤー］→［新規色調補正レイヤー］→［カラーバランス］を選んで、カラーバランスの色調補正レイヤーを新規作成します。この色調補正レイヤーで❻のように設定して、主にハイライト部分の色調を青系統に寄せます。これでさらに魔法っぽさが出てきます。



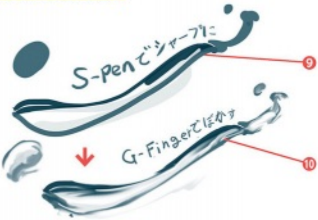


次に❼のように水の下地に背景の色を描いていきます。手法は❹と同様ですが、シャープな印象にするため、S-Penブラシをメインに使いつつ、ところどころをG-Fingerブラシでぼかします。

06 水を描き込む

S-PenブラシやG-Fingerブラシで描き込みます❽。水は表面張力で丸くなったり、流れに勢いがあるとシャープになる特性がありますが、S-Penブラシはその両方の特性を表現しやすいです❾。さらにG-Fingerブラシは絵の具を伸ばすようなボカシ表現ができるので、水の透明部分を円を描くようにところどころぼかすことで簡単に水らしさが出てきます❿。





Making

雷属性のメイキング

01 黄色で下地を描く



背景を暗めのグレーで塗りつぶし、S-Oilブラシ［不透明度：80%］を使ってエフェクトの下地を描いていきます。色は少しオレンジがかった黄色［R193/G162/B118］を使います。この黄色はエフェクトの色味に変化をつけるために使う色です。青だから青というように均一なエフェクトよりも少し別の色彩が加わったエフェクトのほうが変化があり美しい仕上がりになります。❶のように、女の子の立っているところから力が発散されているイメージでブラシを縦に素早く動かします。

02 背景を暗くして雷の流れを描く



S-Oilブラシ［不透明度：60%］を使って縦のタッチを入れ、背景を暗くします。動かす向きが❷のように❶の向きと逆であることがポイントです。色は青みがかった暗めのグレー［R50/G61/B73］を使います。ここのポイントはむらを作って下地の黄色が完全に消えないようにすることです。わずかに透けて見える黄色がエフェクトを鮮やかに見せます。ある程度暗くしたら、むらになった部分をG-Fingerブラシでギザギザとブラシを動かしてぼかすことで、雷の流れを表現することができます❸。雷の色は❹のような明るめの部分の色を［スポイト］ツールで取得します。

03 色調補正をかけて魔方陣を小さくする



キャラと魔方陣の色をカラーバランスの調整で青みがかった色に変えます。方法はp.74で解説したものとまったく同じです。
次に魔方陣を元の大きさの半分程度まで縮小します❺。この緻密な魔方陣と、雷などの空中に細かく伸びるタイプのエフェクトを合わせると情報量が多くなりすぎるためです。

04 白で雷の下地を描く

キャラの上に［加算］モードのレイヤーを新規作成し、T-Sakuyoブラシ［不透明度：70％］を使って白で雷の下地を描きます❻。T-Sakuyoブラシはシャープで緩急のついたアナログっぽい線が描けます。S-Penブラシを使ってもよいのですが、綺麗すぎる線よりテクスチャがのったアナログっぽい線のほうが情報量があって雰囲気のあるエフェクトになります。

また、この段階は下地なのでそこまで丁寧に描く必要はありません。どんな感じで雷が走っているかを描くというイメージで進めましょう。



05 ［加算］レイヤーで光らせる

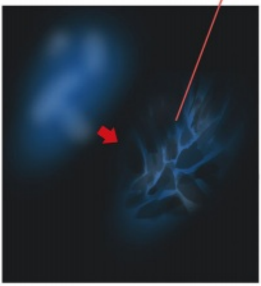
［加算］モードのレイヤーを新規作成し、白の雷の下地をブラシでなぞって発光させます❼。主にS-OilブラシとS-Airブラシを使用し、色は高彩度の青［R10/G101/B191］を使用します。白の下地を正確になぞるのではなく、少し大きなブラシサイズで大雑把にタッチを入れて、周囲に青い光が散っている様子を表現するのが大切です。



06 背景の色を使って雷を削る

主にS-Oilブラシを使って、❽のような暗めの背景色を［スポイト］ツールで取得し、雷を削ってシャープにします。ここは逆転の発想が必要です。雷を直接描くのではなく❾のように、ぼんやりとした光を背景の色で削ることで雷を表現するのです。この手法は、ぼんやりしていた部分に加筆するだけなので時間短縮になる上、ブラシのタッチが適度に入ることで絵としての味を生み出せます。







ブラシのタッチ

Making

風属性のメイキング

01 黄緑で下地を描く



背景を暗めのグレーで塗りつぶしてから、S-Oilブラシ［不透明度：70%］で背景の下地を描きます。ところどころG-Fingerブラシ［不透明度：100%］で❶のように楕円を描くように動かしてぼかします。下地の色は黄緑っぽい色にします。風には本来色はないですが、黄緑で発光している表現が多いです。これは風属性には新緑といった自然の清浄なイメージがあるからだと考えられます。

02 キャラの色と魔方陣の色を変える



キャラの色をp.74と同様に、カラーバランスの調整で変えます❷。黄緑の風魔法の光を受けているイメージでハイライトを緑に寄せました。同様に、魔方陣の色も黄緑っぽい色合いに変えます。また、風のエフェクトも情報量が多いため、うるさくならないように魔方陣を小さくします。

03 風の下地を描く



キャラの上に新規レイヤーを作成し、S-Oilブラシ［不透明度：90%］を使って、白で風の下地を描きます。ポイントは❸のように左から右上に渦を描くようにブラシを動かすことです。

Point キャラのポーズとエフェクトを合わせる

実はここまでのエフェクトすべてに、左から右上に向かう流れがあったことに気づいたでしょうか？ これは、キャラのポーズが❹のように傾いているからです。髪の毛も右に流れていて、キャラ全体に左から右の動きがあるのがわかります。どんな属性のエフェクトを描くときでも、このようにキャラのポーズとエフェクトを一致させることが大切です。



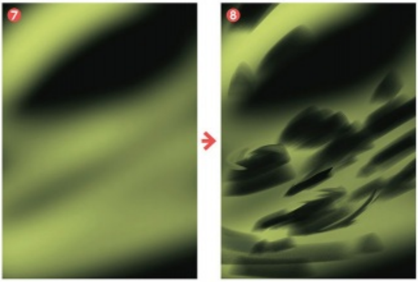
04 下地をぼかして動きをつける

前の段階で描いた風の下地に、G-Fingerブラシ［不透明度：100%］を使ってぼかしを加えて、スピード感を表現します。G-Fingerブラシを適当に動かすだけでもかなり雰囲気が出ますが、❺のようにエフェクトの上部分は右上に向かってシャープになり、下部分は左下に向かってシャープになるぼかしを描くことを意識するとよいです。



05 ［加算］レイヤーで光らせる

風の下地の上に［加算］モードのレイヤーを新規作成し、エフェクトを発光させます❻。ブラシはS-AirとE-S-Oil、色は黄色を使いました。色を強めの黄色にしたのは炎など他のエフェクトと並べた際に明確な差がほしいと思ったからです。E-S-OilブラシはS-Oilブラシを消しゴムブラシにしたものです。まず❼のようにS-Airブラシを使って大まかに光をのせ、そのあとにE-S-Oilブラシを使ってエフェクトのボケに沿って消すことで、シャープさとぼんやりした部分のメリハリを簡単に表現できます❽。







06 手描きタッチを加える

［通常］モードの新規レイヤーを作成し、ポイントごとに手描きタッチを加えて絵に味を加えます❾。ブラシはS-Oil、G-Fingerを使って、色はすでにキャンバスにある色を［スポイト］ツールで取得します。タッチを加えたのは主に足元と頭の上のあたりです。これはキャラの顔や胴体にはすでに十分に情報量があるので、加筆して情報を加える必要がないからです❿。



Making

土属性のメイキング

01 足元の光を描く

背景を暗めのグレーで塗りつぶしてから、S-Oilブラシ［不透明度：70%］で、色は魔方陣と同系統の紫を使って女の子の足元から湧き出す光を描きます。紫を使ったのは土の茶色っぽい色となじみがよく、魔法っぽい雰囲気が出せるからです。ここは合成モードが［通常］のレイヤーを使います。まず、❶のようにジグザグの線を描いて、そこから上に向かって光が放たれているように意識して縦のタッチを入れます。ジグザグの線は地面のひび割れで、そこから魔法の光が出ているイメージです。



02 背景の下地を描く

「足元の光」のレイヤーの下にレイヤーを新規作成し、S-Oilブラシ［不透明度：70%］で背景の下地を描きます。ブラシサイズを大きくして、足元から放射状に放たれている光を表現していきます。❷のようにブラシを動かすことを意識してください。この段階のポイントは色です。基本は足元の光と同じ紫を使いますが、❸のようにところどころ土っぽい黄土色を混ぜて土の雰囲気を作っておきます。



03 タッチを入れてシャープにする

S-Oilブラシを使って筆圧が強めのタッチを入れ、ぼんやりしていた下地をシャープにしていきます❹❺。「タッチを入れる部分の色を［スポイト］ツールで取得」→「筆圧を強めにタッチを入れる」を繰り返してぼんやりした中にシャープな部分を作り、メリハリをつけていきます。最初からシャープにするより、ぼんやりした状態からシャープにしたほうが色の変化や柔らかい部分と硬い部分のメリハリをつけやすいです。この手法は土壁や地面、アスファルトなどあらゆる表現で応用できます。



ぼんやりしたベース　　強いタッチでシャープに



04 最も手前の土のシルエットを描く

キャラのレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、S-Oilブラシを使って、筆圧を強めにタッチを入れて土のシルエットを描きます。色は黒を使います。通常、背景つきの絵では黒を使うことはあまりありませんが、あとの段階で光の効果をのせるため、ここは黒で問題ありません。S-Oilブラシは筆圧が弱いとぼんやりしたタッチに、強いとシャープなタッチになるため、筆圧だけで雰囲気のコントロールができます。ここでも、❻のように下から上に力が向かっていることを意識するのが大切です。



05 ［加算］レイヤーで魔法感を出す

光が弱くて地味なので、［加算］モードのレイヤーを新規作成し、S-Airブラシでタッチを入れて魔法っぽさを出します。ブラシサイズを大きくして女の子の足元を中心に光が上に向かっているイメージで描きます。❼のように前の段階で描いた土のシルエットに光がのるようにしましょう。黒だけだった部分にやわらかに光をのせることで立体感が出てきます。



06 タッチと色調補正で土の雰囲気を出す

メニューから［レイヤー］→［新規色調補正レイヤー］→［カラーバランス］を選んでカラーバランスの色調補正レイヤーを新規作成し、主に中間色を黄色（イエロー）寄りにします❽。こうすると最初に入れた黄色が目立って土の魔法っぽさが出てきます。次に、03の段階と同じようにS-OilブラシとT-Sakuyoブラシを使って［スポイト］ツールとシャープなタッチを繰り返し❾、土の硬さを表現して仕上げていきます❿。





仕上げのタッチ



Making

氷属性のメイキング

01 白に近い青で塗りつぶす

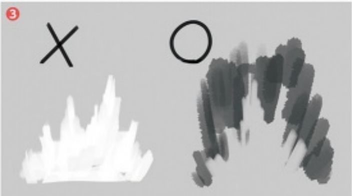
まず背景を白に近い青で塗りつぶします❶。いままでは暗い背景から描き始めましたが、氷や雪をイメージした白く冷たい雰囲気がほしいため、明るい背景から描き始めます。



02 氷のシルエットを描く

T-Pastelブラシを使って、氷のシルエットを描きます❷。シルエットと言っても氷自体を描くのではなく、氷の後ろの背景を暗く描くことで、間接的にシルエットを表現していきます❸。この手法は一見効率が悪いようですが、❹のようなブラシタッチによって暗い背景にも自然な奥行きが生まれるため、とても効率がよいです。T-Pastelブラシはパステルのように情報量があるタッチを入れることができるため、氷の表面のザラザラ感、内部の歪んだ透明感を表現するのに適しています。



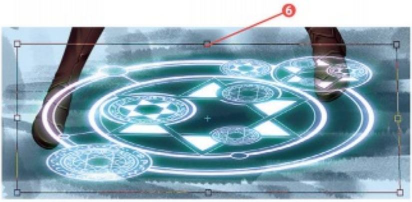


背景を暗くすることで間接的にシルエットを描く

03 魔方陣を変形する

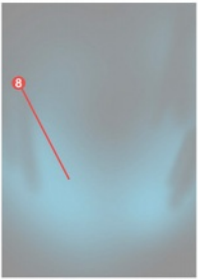
魔方陣を変形モード（Ctrl＋T）で縦につぶし、足元に移動させます❺。変形モードでは、四角❻をドラッグすることで上下に大きさを変えられます。円は正確でなくてもそれほどパースの違和感が少ないため、上下につぶすだけで簡単に足元に配置できます。

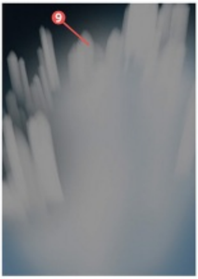




04 コントラストをつける

[加算] モードのレイヤーと [乗算] モードのレイヤーを使って画面にコントラストをつけていきます❼。まずは [加算] モードのレイヤーを新規作成し、S-Airブラシを使って魔方陣から上に出る光を❽のように描きます。次に [乗算] モードのレイヤーを新規作成し、S-Airブラシで上部全体を氷の白さが引き立つくらいに暗くしたあと、E-S-Oilブラシを使って部分的に消し、シャープな氷のシルエットを表現します❾。これは02の手法とほぼ同じです。

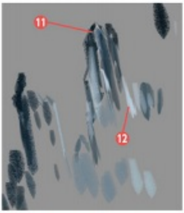






05 氷を描き込む

T-SakuyoブラシとS-Oilブラシを使って描き込んでいきます❿。ポイントは下地を活かすことです。すでに氷の雰囲気はできているので、あとは氷らしさを強調していくと考えてください。氷は透明で、角度によって光を強く反射する特性があるので、背景の黒で透明⓫を、明るいタッチで反射⓬を表現します。





06 冷気を描く

もう少し雰囲気がほしいので、新規レイヤーを作成しS-AirブラシとE-S-Oilブラシを使って冷気の流れが吹き出す様子を描きます⓭。ここの描き方は、p.81の風を描いたときのメリハリのつけ方を参考にしてください。S-Airブラシでぼんやり描いたあと、E-S-Oilブラシを使って削るのです。また⓮のようにキャラの口の周りにも白いタッチを入れます。これは息が白くなっている表現です。簡単に寒さを伝えることができるので、冷たいシーンや寒さを伝えたいときには忘れないようにしましょう。



Scene 4

一点透視図法で描く背景

夕陽の帰り道





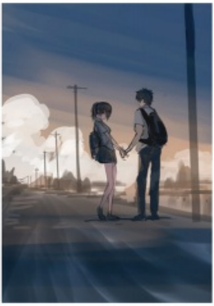
❶ ラフ



❷ 一点透視図法の作成



❸ ベースの色を塗る



❹ 光を描く



❺ 背景の描き込み



❻ 仕上げ

Scene 1～3まではパースを使わない背景を紹介しました。ここからはより本格的な背景を描くために、パースを使った背景の描き方を解説します。Scene 4では一点透視図法を使ったオーソドックスな背景の構成や夕暮れの表現について取り上げます。ノスタルジーというキーワードで、高校生の青春のワンシーンを描くことにしました。こんな青春を過ごしたかったです！

2508×3541px

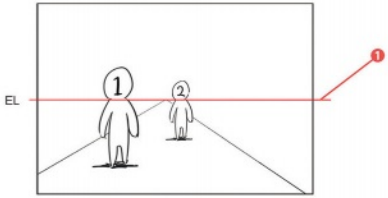
約8時間

アイレベルの考え方

本書では、パースを道具として使う方法を解説します。パースを使いこなすために、最初に知っておくべき大切なポイントがアイレベルです。

アイレベルとは？

❶の線をアイレベルと呼びます。英語だとEye LevelなのでELと省略されることが多いです。アイレベルは絵を描く上でもトップクラスに大事な考え方で、パースは多少狂っていても問題なく見えることが多いですが、アイレベルがおかしいと根本的に変に見えてしまいます。パースを使うときは、まずアイレベルを考えるところから始めます。

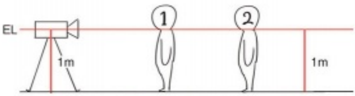


アイレベルの3つのポイント

[01] アイレベル＝カメラを設置した高さ

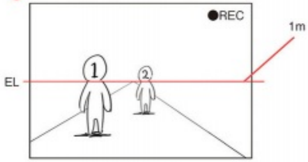
アイレベルとはカメラを設置した高さのことです。例えば地面から1mの高さにカメラを設置したとすると、アイレベルは1mの高さにあることになります❷。アイレベルの線が通った場所は、どんなに離れていても1mとなるので高さの基準と考えることができます。アイレベルはその名の通り目線の高さと言われることもありますが、カメラで撮影している❸と考えたほうがパースを理解しやすいです。

❷



撮影現場を横から見た図

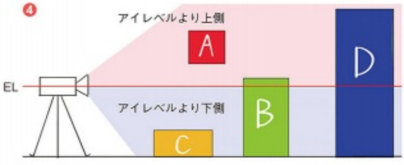
❸



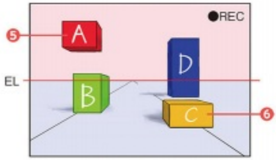
撮影中の画面

[02] 上側と下側で見え方が変わる

アイレベルの上側と下側に箱を置いた❹とします。このとき、アイレベルの上側にあるものは下側から見上げたように箱の底面が見え❺、アイレベルの下側にあるものは上から見下ろしたように箱の上面が見えます❻。実はパースで最も大切な点がこのアイレベルの上側と下側での見え方の違いです。絵を描くときはこの違いを常に意識するようにしましょう。



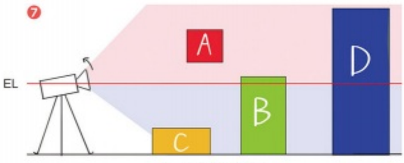
撮影現場を横から見た図



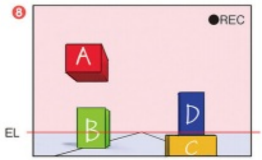
撮影中の画面

[03] フカンとアオリはカメラの角度

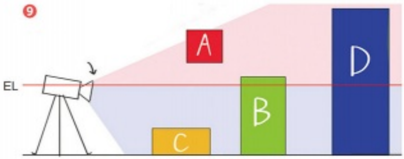
カメラを上に向ける❼とアイレベルは画面の下にさがったように見え❽、カメラを下に向ける❾とアイレベルは上にあがったように見えます❿。一般的に、上から見下ろした構図をフカン（俯瞰）、下から見上げた構図をアオリ（煽り）と言います。つまり、フカンの構図にする場合はカメラを下に向け、アオリの構図にする場合はカメラを上に向けるのです。



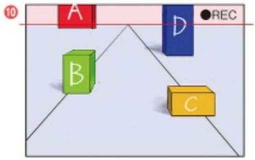
カメラを上に向ける



アイレベルは下がる



カメラを下に向ける



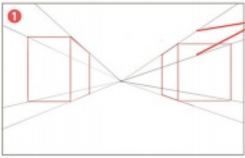
アイレベルは上がる

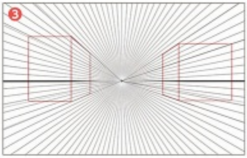
一点透視図法の始め方

パースで最も便利な一点透視図法について解説します。一点透視図法が使えれば、奥行きのある空間を楽に描けます。

一点透視図法とは何か？

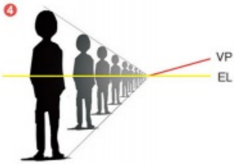
一点透視図法は消失点を１つ設定し、それをガイドに絵を描いていく技法です。消失点が１つだから一点、ただそれだけです。基本は❶のようなものです。❷の線をパースグリッドと呼びます。パースグリッドをどんどん増やすと❸のように集中線になります。つまり一点透視図法とは集中線を使うことなのです。この集中線を手掛かりにして、「遠くにあるものは小さく見えて、近くにあるものは大きく見える」という遠近感を表現するのです。一点透視図法=集中線、この仕組みを理解すると、パースブラシを使って簡単に一点透視図法を作図できます。





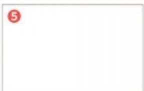
消失点とは何か？

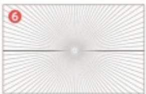
目の前に人がいると思ってください。その人が遠ざかるのをずっと見ていると、どんどん小さくなっていきますよね。ずっと見ていたら針の先のような小さな点になってしまうでしょう。この点が消失点です。遠くにあるものは小さく見えるという現象を突き詰めたものが消失点です❹。Vanishing Point なのでVPと略します。消失点はアイレベルの線上にできるという特徴があります。消失点を決めることはアイレベルを決めることにもなるわけです。



一点透視図法の使い方

一点透視図法は非常に万能で、空間の奥行きをつかむのに適しています。❺と❻を見比べてみてください。❻のほうが奥行きを感じませんか？ このように、一点透視図法は奥行きをイメージするためにガイドとして使います。❼は実際にパースグリッドをガイドにして描いた例です。真っ白のキャンバスに絵を描くのは勇気が必要ですが、事前に一点透視図法の集中線を配置しておくと楽に奥行きをイメージして描くことができるのです。





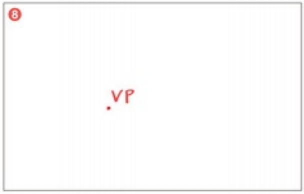


一点透視図法のパースグリッドを描く

本書の特典のパースブラシ（U-Persブラシ）を使って一点透視図法のガイドを描いてみましょう。パースブラシはブラシを拡大縮小するだけで一点透視図法のパースグリッド（集中線）を簡単に作図できます。

[01] 消失点を決める

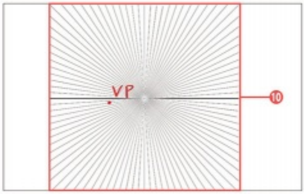
消失点（VP）を置きたい位置に点を打ちます❽。最初はわかりやすい赤色などがいいでしょう。消失点を決めることはアイレベルを決めることにもなるので、消失点を打った高さにアイレベルが設定されます。慣れればこの手順は省略してもよいです。



[02] パースブラシでクリックする

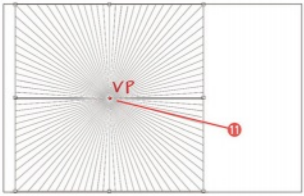
パースブラシ❾を選択したら、レイヤーを新規作成し、画面の中央あたりをクリックしてください。そうすると、❿のようにパースのベースとなる正方形の集中線が描けます。





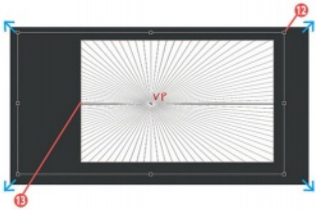
[03] 消失点と集中線の焦点を合わせる

メニューから［編集］→［変形］→［拡大・縮小・回転］選ぶか、もしくは[Ctrl]+[T]で変形モードにします。全体をドラッグして集中線を動かし、⓫のように集中線の中央が消失点と重なるように位置変更します。変形モードはそのまま維持してください。



[04] 画面いっぱいに拡大する

[Alt]を押しながら⓬などの四隅の四角をドラッグすると集中線の中央を固定したまま、自由な大きさに変形できます。そのまま画面いっぱいに変形したら[Enter]を押して変形モードを終了します。これで一点透視図法のガイドは完成しました。ちなみに、パースブラシの中央の太線⓭はアイレベルです。実際に一点透視図法のガイドを描いてみると、想定していたイメージに合わないと思うことがあるかもしれません。その場合はこの状態でもう一度拡大縮小して、消失点やアイレベルの位置を自由に変えてもよいでしょう。パースブラシで描いたパースグリッドは、変形モードだけで手軽に変化させられるのが強みです。



Perspective

パース定規の使い方

パース定規を使って正確な線を引く方法を紹介します。パースに沿ったきっちりしたものを描きたいときに楽をする機能と捉えてください。例えばScene 4のイラストでは線を正確にしすぎたくないためパース定規は使わずに描いています。

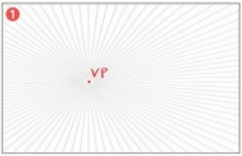
パース定規とは何か？

パース定規とは、パースに正確に沿った線をフリーハンドで簡単に描ける定規機能です。パース定規を使わない場合、パースに沿った線を描くためには shift を押しながらクリックするなどして直線を引く必要がありますが、パース定規を使うとフリーハンドで正確にパースに沿った線が描けます。

Point 「パース定規」は「パースブラシ」と組み合わせて使う

本書では、パース定規はパースブラシ（U-Persブラシ）と組み合わせて使います。これはパース定規単体だと奥行きをイメージしにくいためです。パースブラシで描いたパースグリッド（集中線）に合わせてパース定規を使うことで、建物や室内など正確な直線とパースが必要な背景を効率よく描くことができます。

パース定規を使って一点透視図法を描いてみよう



[01] パースブラシでパースグリッドを描く

パースブラシを使って一点透視図法のパースグリッドを作成します❶。パースブラシの使い方はp.91を参考にしてください。

[02] パース定規モードにする

[ツール] パレットから [定規] ❷をクリックします。次に [サブツール] パレットから [パース定規] ❸をクリックしてパース定規モードにします。パース定規モードになったら、[ツールプロパティ] パレットの[透視図法を変更]と [編集レイヤーに作成] ❹にチェックを入れてください。[サブツール] や [ツールプロパティ] パレットなどが表示されてない場合は、メニューの [ウィンドウ] からそれぞれの項目を選ぶと表示できます。

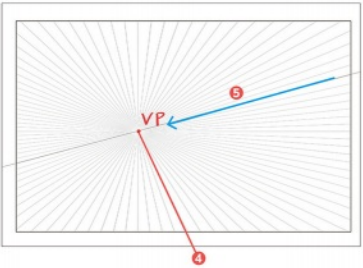






[03] ドラッグする

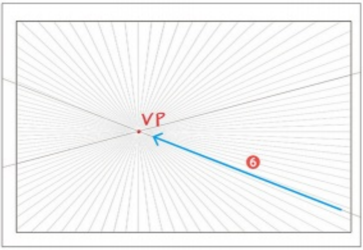
まずレイヤーを新規作成します。このレイヤーにパース定規をセットします。キャンバスをタッチすると横向きのガイド線が現れます。タッチしたままパースグリッドをなぞるように消失点❹の方向に動かす❺と、ガイド線が少しずつパースグリッドに合ってきます。ガイド線が消失点を通ったらタッチを離します。

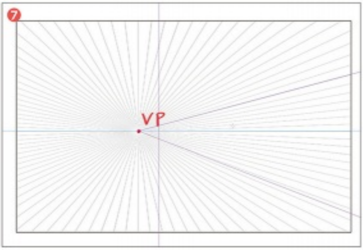


[04] もう一度ドラッグする

今度は画面内の下側のパースグリッドをタッチすると2つ目のガイド線が現れます。タッチしたままパースグリッドをなぞるように消失点の方向に動かして❻、ガイド線が消失点を通ったらタッチを離します。これで❼のような画面になり、パース定規の設定が完了します。設定が完了するとレイヤーの脇に定規アイコン❽が表示されますが、これはそのレイヤーにパース定規が適用されているという意味です。このアイコンを好きなレイヤーにドラッグすることで、別のレイヤーに定規をもっていくこともできます。

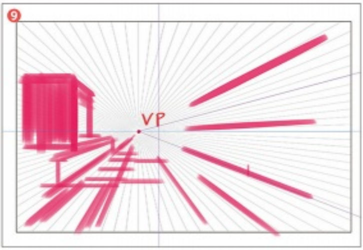






[05] 自由に描く

ブラシを選択してキャンバスに適当に線を引いてみてください。この状態では「消失点に向かう線」「アイレベルに平行な線」「アイレベルに垂直な線」だけが引けます❾。適当にブラシを動かしてもパースに沿った正確な線を引くことができるのです。フリーハンドでは難しい建物や室内の線はこの状態で描くととても効率的です。



Point スナップのオンオフ

メニューの［表示］→［特殊定規にスナップ］のチェックを外すことでパース定規に沿ったスナップを解除することができます。Ctrl+2でもオンオフ可能です。自由な線を描きたい場合はスナップを解除して描きましょう。

Making

メイキング

01 シルエットラフを描く

S-Oilブラシを使ってキャラと地面のシルエットを描きます❶。このラフはあくまで「夕方に田舎道を下校中の少年と少女」という脳内のイメージをぱっと形にしただけです。ポーズや表情など細かい部分は意識せずに描いています。白紙からいきなり緻密なイメージを描き出すより、おおまかな印象をシルエットで起こすほうが描き始めの負担が少ないです。

Point キャラの接地面を意識しやすくする

地面に足がついたキャラを描く場合はキャラだけでなく、地面のシルエットも一緒に描いてしまいましょう。そのほうが足と地面の接地面が意識できるのでキャラが地面にしっかり立っているように描きやすいです。



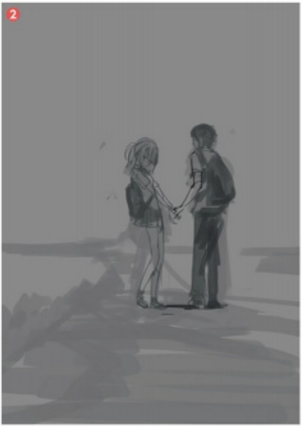
02 ラフ線画でイメージを固める

キャラのラフ線画用にレイヤーを新規作成します。S-Oilブラシのサイズを小さくしてから、シルエットを下敷きにしてラフな線画を描いてシーンのイメージを固めます❷。2人で一緒に帰っていて、女の子のほうが手をつないでくる、女の子は男の子の顔を見るのが恥ずかしくて、顔をそむけてしまうみたいなシーンです。

線画と言っても細い線だけではなく、ズボンやスカート、リュックなど、色が濃いものはブラシサイズを大きくして塗って描いてしまいましょう。色が濃いものは塗って描いておくと、キャラ全体のシルエットを捉えやすくなります。

Point キャラ同士の位置関係を捉えやすくする

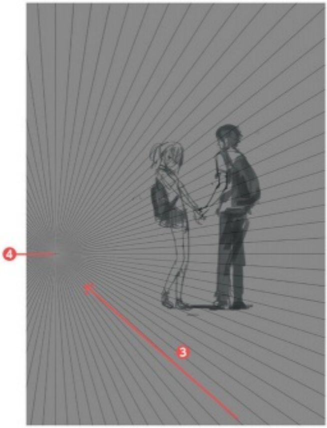
女の子の足と地面の接地面と、男の子の足と地面の接地面を軽くつなげて描いておきます。こうすると、互いの位置関係が捉えやすくなります。



03 パースのあたりを描く

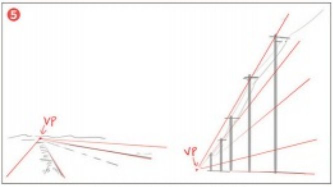
パースブラシ（U-Persブラシ）を使って一点透視図法のパースを描きます。パースブラシは拡大縮小することで正確なパースを簡単に作図できるブラシです。道が❸のように向かっているイメージだったので、消失点（VP）は❹の位置に設置しました。パースを描くタイミングは、ラフを描いたあとでもラフを描く前でも大丈夫です。必要と思ったときに使うようにしましょう。

参照「Perspective：一点透視図法の始め方」(p.90)



Point 消失点をどこに置くか

パースブラシを使うときはどこに消失点を置くかが肝になりますが、基本的に道や街灯など、遠くになるにつれて小さくなるモチーフに沿って配置するとよいでしょう❺。



消失点は道や電柱の先に置く

04 パースに沿って描く

S-Oilブラシを使って、それぞれの要素をパースに沿って描いていきます❻。パースグリッドを参考にしつつ、電柱、樹木、道路などのモチーフをシルエットで簡単に描きます。一点透視図法を使って描くコツは、あくまでガイドとして扱って適度に守る意識を持つことです。パースグリッドに正確に合わせすぎないようにしましょう。



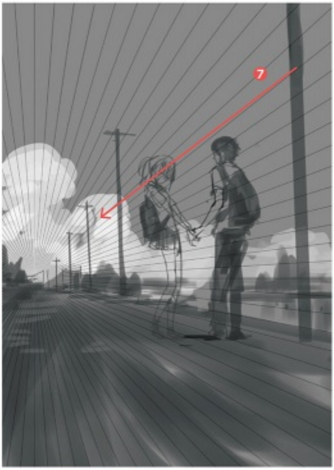
Memo 正確すぎるとリアリティがなくなる

パースブラシとともにパース定規も使いたくなるかもしれませんが、Scene 4ではパース定規は使っていません。今回のようにパースに沿った人工物が少ない野外背景では、パース定規は正確すぎて逆にリアリティがなくなるからです。現実の道はよく見ると真っ平らではなく、坂になっていたりへこんでいたりと凸凹しています。電柱の高さも均一になっていないので、正確に描きすぎないほうがリアリティが出るのです。電柱は完全な垂直ではなく、わずかに傾けておくとさらによいでしょう。

05 雲を描く

S-Oilブラシで左奥に雲を描きます。円を描くようにブラシを動かして、フワフワした感じにしましょう。この雲は視線の流れをせき止める役目があります。パースの都合上、この絵には❼のような流れがありますが、すべてがこの流れに沿ってしまうと、視線が流れていってそのまま流れ去ってしまいます。そのために視線をせき止める雲が必要になるわけです。

> **Memo 日本の田舎っぽい要素**
> 日本の田舎っぽさは、ほとんど記号化されていると言ってもよいでしょう。画面内の要素に悩んだときは電柱、杉、田、積乱雲などを入れておくと、田舎らしさが引き立ちます。



06 ベースの色を塗る

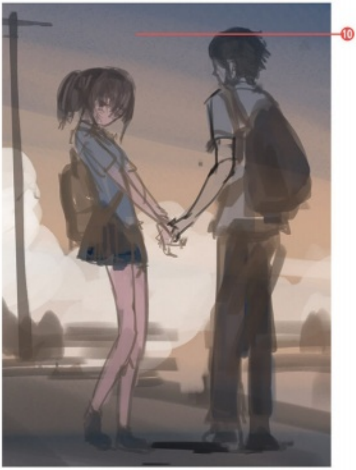
[オーバーレイ] モードのレイヤーを作成し、S-Oilブラシを使って深めの青で空と地面を塗ります❽。地面はアスファルトですが、空と同様の色で塗ります。これは空の色が反射していると考えてください。
次は、夕焼けの部分をT-Chalkブラシでオレンジに塗っていきます❾。光が当たっている部分には情報量がほしいためT-Chalkブラシを使います。T-Chalkは粒子っぽいテクスチャがのるブラシなので情報量があります。





07 キャラの下塗りをする

S-Oilブラシでキャラに色を塗っていきます。2人が着ている服は白いシャツですが、ここでは空の色⑩を［スポイト］ツールで取得して明度を上げた色を使っています。

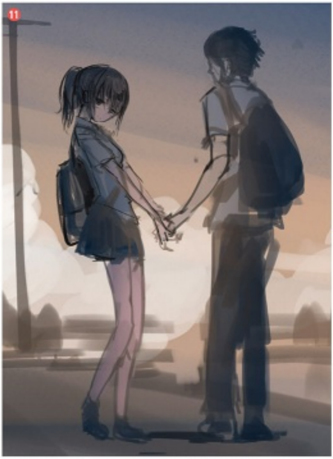


Point 白は変化しやすい

白という色は最も明るい色です。言い換えると、最も光を反射しているために白に見えるということです。光を反射するということは周囲の光も含めて反射します。例えば青空の下であれば青空の光を反射して青く見え、砂漠であれば砂の色を反射して黄色く見えたりします。白は最も周囲の色に影響を受けやすい色なのです。背景の中で白を表現する場合は、空の色を［スポイト］ツールで取得して明るくするのがおすすめです。

08 キャラを描き込む

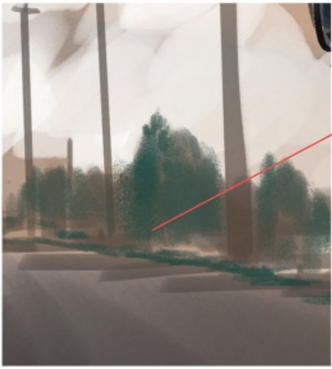
S-OilブラシとS-Sakuyoブラシを使ってキャラを描き込んでいきます⑪。完全に描きつぶすのではなく、ラフにあるキャラの良さを失わないように気をつけてタッチを加えていきましょう。キャラが画面全体に比べて小さいので、目や眉毛、口などは強めの黒でタッチを入れます⑫。これは絵を見るときは離れていたりスマホなどで縮小されて見ることが多いためです。繊細すぎる表現だとつぶれてしまって表情が見えなくなってしまいます。





09 中景の木に情報量を加える

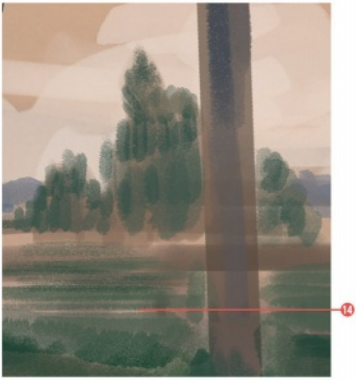
中景の木や電柱などをT-Chalkブラシで描いていきます。ブラシの不透明度を70%程度にして⑬のように縦のタッチを重ねます。ブラシのテクスチャと重ね塗りの効果で非常に密度が高くなります。ここでは情報量を加えることに専念しましょう。木は杉っぽいシルエットのみを重視して、その他の細かい部分は意識しなくても大丈夫です。この木は光がそれほど当たらず影になるので、細かい部分が見えなくなるためです。





10 中景の水田を描く

水田も木と同様にT-Chalkブラシでタッチを加えます。適当に横にブラシを動かすだけで大丈夫です。その際にあえて⑭のように下地の明るい部分が見える隙間を作っておくのがポイントです。完全に塗りつぶしてはいけません。これは水田の水が光を反射している表現になるからです。



Point 整えすぎないことが大切

背景を仕上げていく過程で、仕上げるにつれて絵から魅力が失われていくと感じた経験はありませんか？　それはたいてい、ラフで偶然できた良い表現を仕上げる過程で描きつぶしているからです。例えば⑭はラフな塗りですが、だからこそモチーフの特徴が表現できているのです。このように荒いタッチで偶然できた表現を残していくのがラフの良さを保ったまま仕上げるコツです。

11 雲を描き込む

雲の影部分の色⑮を［スポイト］ツールで取得し、光の向きを意識して⑯のようにS-Oilブラシを動かして雲の影を大きくします。夕焼けに照らされる雲の多くは、全体が明るくはならず光が一部にだけ当たり、立体感が強調されて見えます。そこで雲の影は全体に均一に塗るのではなく、あえてむらを作って光が当たっている部分を残すようにします。こうすると⑰のように明るい部分が浮き出て立体的に見えます。



Point 積乱雲で奥行きを出す

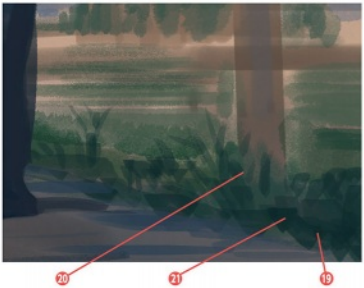
積乱雲であれば、⑱のようにもくもくとした立体を重ねることでも奥行きが出せます。積乱雲のダイナミックさも表現できるので一石二鳥です。



シルエットを重ねて奥行きを出す

12 草を描く

T-ChalkブラシとT-Sakuyoブラシで草のベースを描きます。まずはT-Chalkブラシ［不透明度：50%程度］で陰影がついたベースを描きます。色は「水田の緑」と「アスファルトの暗いブルー」を使っています。重なって色が濃くなった部分⑲が影になります。陰影をつけたらT-Sakuyoブラシで草のシルエットを描きましょう。色は［スポイト］ツールで明るい部分⑳と暗い部分㉑の色を取って使います。



13 アスファルトを描く

キャラが立っているところを中心にS-Oilブラシ［不透明度：70%程度］で横方向のタッチ㉒を加えます。色はタッチを入れる部分の色を［スポイト］ツールで取得して使います。今までラフのぼんやりしていたところに不透明度が高いタッチを入れたことでアスファルトの硬さが表現できます。この手法自体は「タッチを入れてシャープにする」(p.82) と同じです。

Point タッチにメリハリをつける

キャラが立っているところは強い実在感が必要なためタッチを入れますが、それをアスファルト全体に行ってしまうと、アスファルトの質感が絵の中で浮いてしまいます。実在感、硬さが必要な場所ではタッチを入れ、目立つ必要のない部分は下地を活かすというように、メリハリが大切になります。



14 全体を鮮やかにする

［オーバーレイ］モードのレイヤーを使ってS-Airブラシでタッチを加え、青紫色を足していきます。色を足した場所はシルエットが映える場所㉓と情報が少なくて間がもたない場所㉔です。**青は寒色なので冷たい印象になりますが、青紫だと暖かな印象を保ちつつ湿度を感じる鮮やかな印象になります㉕**。



Point 色調補正でバランスをとる

全体が鮮やかになったので、それに合わせて雲の彩度を高くしていきましょう。メニューの［編集］→［色調補正］→［色相・彩度・明度］から［彩度：+14］㉖にすることで調整しました㉗。







15 中景を描き込む

全体のイメージが固まったのでここからは描き込みをしていきます。と言っても、上から描きつぶすのではなく、主にシルエットに手を加えてリアリティを出すことを意識します。夕方だと影が多くなり、シルエットの印象が強くなるためです。特に杉のシルエットは日本の田舎っぽさのキーポイントであるのでとても重要です。T-Sakuyoブラシを使ってタッチを入れてシルエットのエッジの枝の段々㉘をシャープにし、同じブラシで枝の中央から左右に広がるようなタッチ㉙を加えてリアリティを高めていきます。

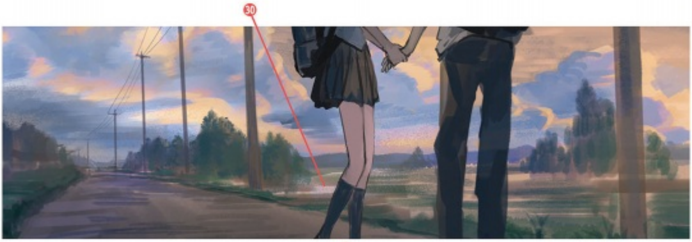




Point 下地を活用して効率アップ

下地にある要素はできるだけ利用します。例えば㉚のように白い部分は少し手を加えてビニールハウスにしました。下地を最大限に活用するのが、効率よく、しかもラフの印象を保ったまま仕上げる最大のコツです。

参照「Technique：認識描き」(p.188)

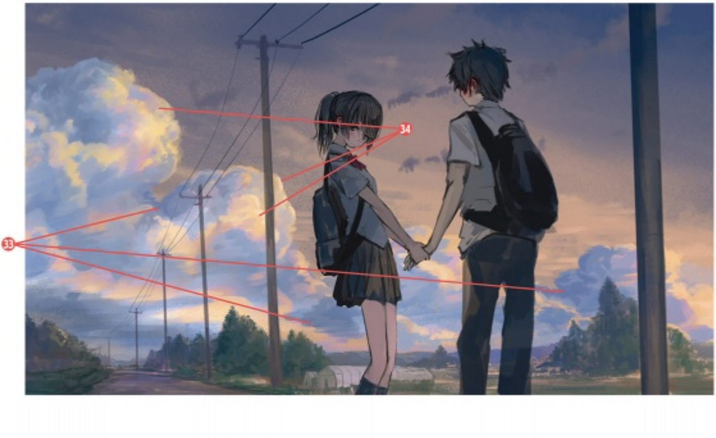




16 雲をさらに描き込む

雲にタッチを加えて情報量をさらに増やします。主に㉛や㉜のような色を［スポイト］ツールで取得して、S-Oilブラシで円を描くようなタッチを加えます。㉝のような雲のシルエットのエッジ部分には㉛の色を使って影の印象を強めます。逆に㉞のような夕陽を最も反射している箇所には㉜の色を使って、ブラシサイズを小さくして細かなタッチを加えます。そうすると巨大な雲の雰囲気が出てきます。ここでもやはり、下地の良さを失わないように気をつけましょう。





17 近景を描き込む

アスファルトは、下地にできていたタッチの跡にスジを入れたり、不透明度が高いタッチを入れることで硬い質感が出せます。さらにアスファルトにヒビを描くことで田舎道っぽいリアリティが出ます。ヒビにはランダム感も必要ですが、あえてパースグリットの向きと同じようなものもまぎれこませましょう。このパースグリッドに沿ったヒビ㉟によって奥行感が出せます。

草はT-Sakuyoブラシでシルエットがそれらしくなることを重視して描いていきます㊱。下地にできている陰影を［スポイト］ツールで取得して描きますが、この草はそれほど重要ではないため、あまり描き込まないで印象を薄くしましょう。

この絵で大切なのはキャラと空の雰囲気です。最も大切なことを伝えるためにはすべてを同様に高密度にするより、適切に取捨選択することが大切です。





18 視線誘導の要素を加える

右上の空の情報量が足りなくて寂しいので、高層雲を追加して情報量を増やしていきます。まず㊲あたりの色を［スポイト］ツールで取得してS-OilブラシとU-Cloudブラシで高層雲のシルエットを描いていきます。シルエットがある程度描けたら、S-Airブラシで空の色を高層雲の左側㊳に薄くのせます。こうすると雲が空に溶け込んだ印象になり、逆に右側は光を反射しているように見えます。

Point 視線誘導のバランス調整

高層雲を追加したら絵全体の流れが㊴の向きになりすぎたので、飛行機雲を追加し左から右の流れ㊵を強めてバランスを取っています。







19 グレア効果と画面全体の影を描く

ここからは仕上げです。細かなポイントですが、やるかやらないかでクオリティに大きく影響が出るとても大切な段階です。[加算] レイヤーを新規作成し、画面右から射し込む夕陽の光㊶を、かなりサイズを大きくしたS-Airブラシを使って描きます。色は彩度が高すぎるとキツくなるので、オレンジの中間色あたりを使うとよいでしょう。この光の効果はグレア効果(p.47)と言います。カメラや人の目は強い光を見ると光が拡散して見えます。これを表現に応用するとリアリティが高まるだけでなく、色の緩やかなグラデーションが出て色彩的にも魅力が上がります。

また、ここでは [乗算] レイヤーを新規作成して、画面左㊷にS-Airブラシを使って柔らかな影をのせます。グレア効果の光と対となる影です。柔らかな陰影で画面に奥行きと統一感を出すことができます。



20 雲から空に伸びる影を描く

夕陽を受けた雲から空に向けて伸びる影を、S-Oilブラシで描きます㊸。影ですが、ここは手描きっぽい印象を出したいので［乗算］モードではなく［通常］モードのレイヤーを使います。色は空の暗い部分㊹を［スポイト］ツールで取得して右から左にさっさっと軽くブラシを動かします。雲の影は現実の夕陽でもたまに見ることができます。この効果を入れると空にさらに情報量を追加するだけでなく、㊺の向きの流れを自然に作り出せるため、空間がさらに安定します。



Memo 光を感じさせる空の効果

雲の切れ間などから伸びる光の線を薄明光線と呼びます。天使のはしごとも言われる現象でとても美しいものです。20ではわかりやすいように「雲から空に伸びる影」と言いましたが、実はこれは影を描くことで光の線、薄明光線を表現したものです。影を描くことで間接的に光を描いたことになるわけですね。

21 色調補正して仕上げる

いったん時間を置いて絵を見たところ、全体が青みがかりすぎて少し寒い印象を受けました。そこで、甘酸っぱいシーンに合うようにするため、［カラーバランス］の色調補正レイヤーで補正をしてハイライトの色を赤に寄せます㊻。夕陽の印象がさらに強まり、ドラマチックになりました。最後に、特に目立ちやすいキャラを中心に、粗い部分や気になる箇所を整えたり、キャラに少し手を加えて完成です。



Scene 5

二点透視図法で描く室内

博士の愛した研究室





❶ ラフ



❷ ラフ線画



❸ パース



❹ キャラの描き込み



❺ 背景の描き込み



❻ 仕上げ

二点透視図法とパース定規を使った室内の描き方を解説します。植物学専門のおしゃれ博士の研究室というイメージです。世界各国の様々な植物が育てられていて、現代ですがちょっとファンタジーっぽい雰囲気の研究室を目指しました。

2508×3541px

約10時間

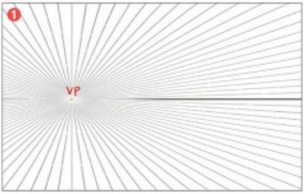
Perspective

二点透視図法の始め方

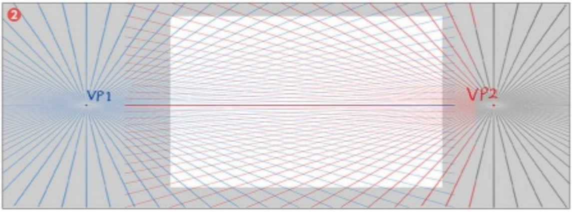
二点透視図法は室内や大きな建物を描きたいときに特に役立ちます。消失点が2つあることを理解して、ブラシの使い方を覚えれば、簡単に使いこなせます。ここでは基本を見ていきましょう。

二点透視図法とは何か？

消失点(VP)を2つ設定して作図する手法を二点透視図法と呼びます。一点透視図法との違いは消失点が1つ増えたのみで、消失点が2つだから二点透視図法というだけです。❶が一点透視図法、❷が二点透視図法のパースグリッドです。二点透視図法は消失点が画面の外になってしまうことが多いので、パースに慣れていない人は描くのが難しいと感じると思います。ですが、本書特典のパースブラシ(U-Persブラシ)を使えば簡単かつ正確に描くことができるのでぜひ活用してみてください。パースブラシを使った二点透視図法の作図はp.112、p.138で解説します。



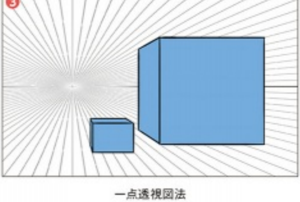
一点透視図法



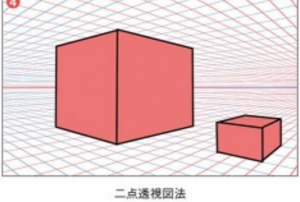
二点透視図法

二点透視図法はどんなときに使う？

二点透視図法は、箱の立体感や位置関係を表現しやすいという特徴があります。❸が一点透視図法、❹が二点透視図法で描いた箱です。単純化すれば、室内は箱の中、建物は大きな箱と考えられるので、主に室内や街などの人工物が多めの背景を描くときに使えます。



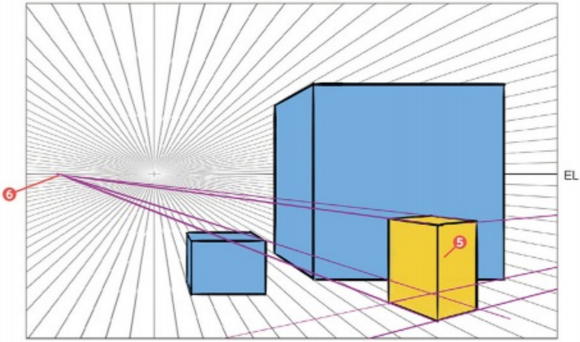
一点透視図法



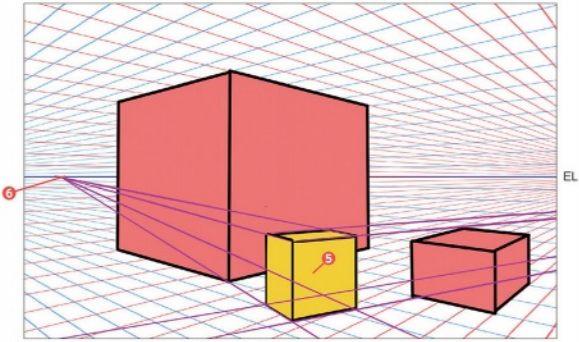
二点透視図法

Point 今のパースに合わないものを置く

パースを使って絵を描いていると、❺のように他と角度が違うものを描こうとした場合はどうするかという疑問が浮かぶことがあります。結論から言うと、この場合は❻のように、消失点を増やして作画します。
それじゃあ一点、二点、などの名前と異なるのでは？ と思うかもしれませんが、そもそも、一点、二点、三点という透視図法は、消失点の数が多すぎると作図するときに複雑になってしまうため、一定数の消失点を仮定して設定したものなのです。いくら消失点が増えても問題はありません。「一点透視図法で描いた物体」と「二点透視図法で描いた物体」と「三点透視図法で描いた物体」が1つの絵に混ざっていても大丈夫です。ただし、新しい消失点❻は他の消失点と同様にアイレベル（EL）の線上に置かないと、他の物体と同じ地面に置いてあるように見えません。



一点透視図法の中に別のパースの物体を置く



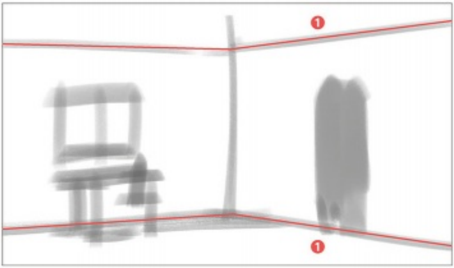
二点透視図法の中に別のパースの物体を置く

二点透視図法で室内を描く

二点透視図法の消失点は画面外になってしまうことが多いので、通常の方法だと作画が大変ですが、パースブラシであれば拡大縮小するだけで画面外に消失点があるパースグリッドを簡単に描くことができます。

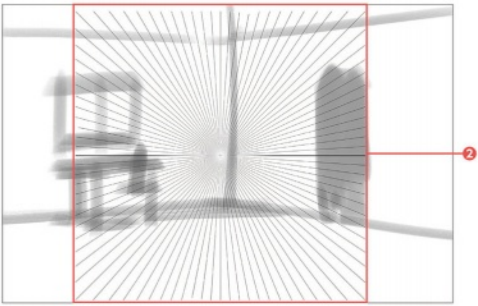
[01] 要素のあたりを描く

サイズを大きめにしたS-Oilブラシで部屋の要素のあたりを描きます。今回はドア、窓、机、天井と床のつなぎ目、壁と壁のつなぎ目を描きました。この中で最も大切なのが天井と床のつなぎ目❶です。ブラシを大きめにするのはこの段階ではパースを明確に決めすぎないようにするためです。慣れていない人が最初から細い線であたりを描くと、パースが不自然に決まってしまうことが多いです。ここではぼんやりと、こんな感じかな？　このへんにこんなものがあるのかな？ くらいの気持ちで描きましょう。



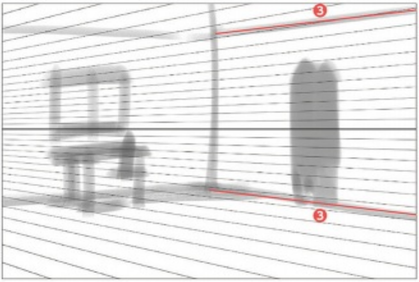
[02] パースブラシで画面の中央をクリックする

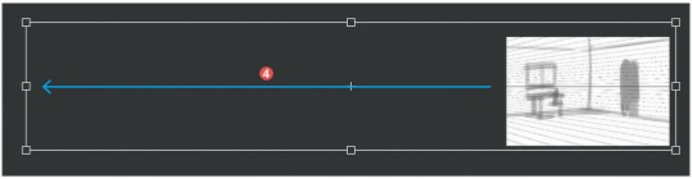
レイヤーを新規作成し、パースブラシ（U-Persブラシ）で画面の中央付近をクリックして、正方形の集中線❷を描きます。パースブラシはデフォルトだと1200pxの大きさになっているので、小さいキャンバスで描く場合はブラシサイズを小さくして画面内に収まるようにしてください。



[03] 変形で引き伸ばす

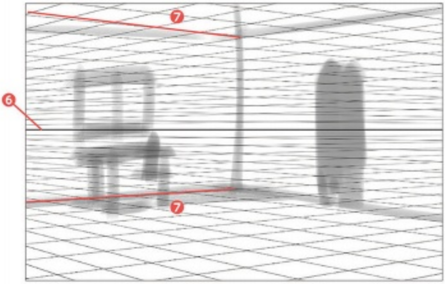
❷を変形モード（Ctrl+T）で大きく左側に引き伸ばします。天井と床のつなぎ目の角度とパースグリッドの角度❸がだいたい合うようにするのが重要なポイントです。今回は❹くらい左に引き伸ばしました。基本的に室内のパースは大きく引き伸ばして画面外に消失点を配置することが多いです。場所が決まったらEnterで確定します。これで1つ目の消失点のパースグリッドが描けました。

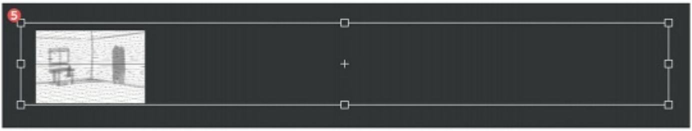




[04] レイヤーを複製して引き伸ばす

*03*で描いたパースのレイヤーを複製して右側に移動します。位置の移動は、変形モード（Ctrl+T）にして、変形はせずに横移動だけすると簡単です❺。アイレベルである太線❻が一直線になることを意識してください。上下にずれるとアイレベルの位置がずれたことになります。こちらも1つ目の消失点と同様に、天井と床のつなぎ目の角度とパースグリッドの角度❼がだいたい合うようにすればOKです。これで二点透視図法のパースグリッドは完成です。



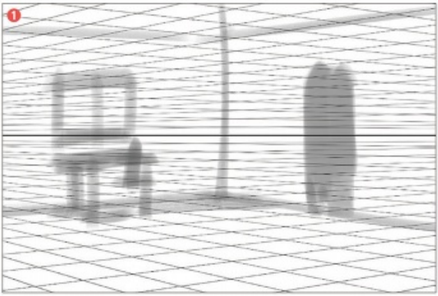


パース定規で室内を描く

パース定規を使って二点透視図法の室内を描いていきましょう。パース定規はパースに沿った直線がフリーハンドで描けるため、室内を効率的に描くことができます。

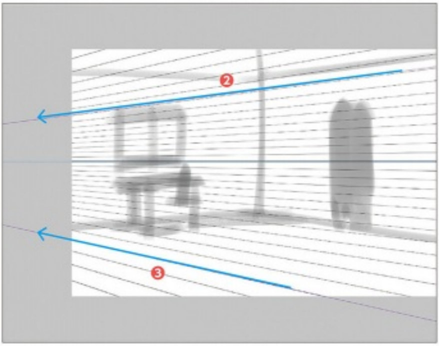
[01] パースグリッドを描く

パースブラシを使ってパースグリッドを作成するところから始めます。ここでは「Perspective：二点透視図法で室内を描く」(p.112) で描いたパースグリッドをそのまま使用します❶。基本的に本書ではパース定規は単体では使わず、パースブラシと組み合わせて使うことを推奨します。



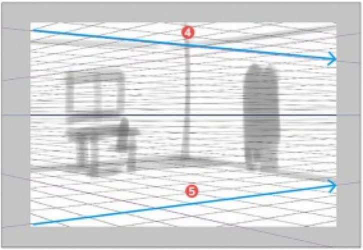
[02] 左のパースグリッドにパース定規を適用する

新規レイヤーを作成し、パース定規モードでパースグリッドを消失点方向になぞることでパース定規を設定します。上側のグリッド❷をなぞったら、下側のグリッド❸もなぞってください。見やすくなるように、右のパースグリッドは非表示にしています。パース定規の細かな操作は、「Perspective：パース定規の使い方」(p.92) を参考にしてください。



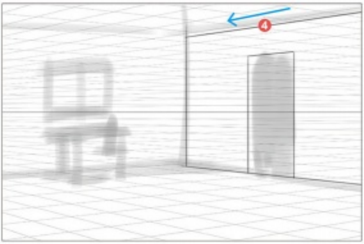
[03] 右のパースグリッドに パース定規を適用する

02と同じレイヤーに同じ操作で、今度は右側のパースグリッドにパース定規を適用します。事前に描いたパースグリッドを2つ目の消失点方向になぞってパース定規を設定します❹❺。これで二点透視図法のパース定規ができました。ここからはパース定規を実際に使って、室内のあたりをしっかり描いていきます。



[04] 片方の壁とドアを描く

片方の壁をS-Oilブラシを細くして描いていきます。❹のようにパースグリッドをなぞるように意識してブラシを動かせば、パース定規が補正してパースに沿った綺麗な直線になります。

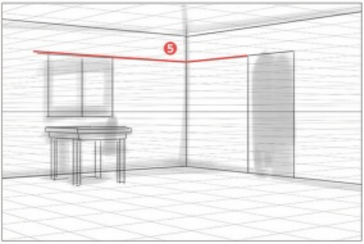


Point ドアでスケール感を決める

室内を描くときはドアの大きさがポイントになります。ドアは人が出入りするため、スケール感が伝わりやすいからです。そのためにまずはドアとドアがある壁を描き、ドアを基準に大きさのバランスを考えつつその他の要素を描いていくと違和感が出にくくなります。

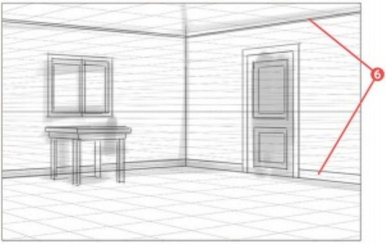
[05] 窓と机を描く

窓の上辺はドアの高さと同じであることが多いので、ドア上から❺のように補助線を伸ばします。壁に沿って補助線を引けば正確な高さに窓を配置できます。上辺が決まればあとはあたりに合わせて窓を描き、窓の大きさを基準に下の机を描くことができます。



[06] 細かなポイントを描く

スケール感を正しくできていれば、あとはいくつか細かいポイントを踏まえることでリアリティが出ます。リアリティを出すポイントとして地味ですが大切なのが、床と壁と天井のつなぎ目❻です。壁と床のつなぎ目には板が貼られるか、一段引っ込んでいることがよくあります。また天井と床のつなぎ目もゴムなどで縁取りされていることが多いです。こういった細かなポイントもきちんと資料を参考にして描くとよいでしょう。



Making

メイキング

01 オビの位置を確認する



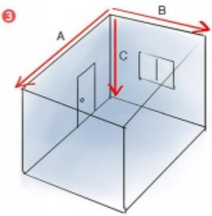
今回のイラストは本書の表紙候補として描きました。書籍の表紙イラストの場合、オビの有無や位置が重要です。オビは無いことがありますし、オビのサイズも書籍によってまちまちですが、今回はシリーズの一作であるので、前著『「ファンタジー背景」描き方教室』を参考にしてオビの位置を確認します❶。オビがある状態でも映える絵を描くことを目指します。

> **Memo 媒体を常に意識する**
>
> そのイラストがどのような媒体で見られるかを常に頭において描くのが大切です。書籍の表紙であれば、オビがついた状態や印刷された状態で映えるように構図を考え、さらに印刷して紙で確認するのがベストでしょう。スマートフォンのゲームイラストであれば、小さな画面でも映えるように構図を考え、さらにスマートフォンの画面に表示して確認します。

02 グレーラフを描く

S-Oilブラシを使ってグレーでラフを描きます❷。室内を描くときは、部屋の隅の3つの直線(A、B、C)がパースの起点となるので必ず意識します❸。shift を押しながらペンを動かすと綺麗な直線を引けます。この3つの直線はラフの段階でも shift を押しながらきっちり描くのがおすすめです。





部屋のポイントとなる3つの直線

Point 明暗で視線誘導する

部屋の起点が決まったらキャラをどこに配置するか、キャラに光がどのように当たっているか、画面のどこを暗くしてどこを明るくするかを考えましょう。人は明るい部分に視線が誘導されるので、ここでは画面中央を明るめにしてメインである人物を配置し、上下を暗めにします。特に下はオビで隠れるので、最も暗くしました。暗いと描き込みが少なくて済むので効率的です。

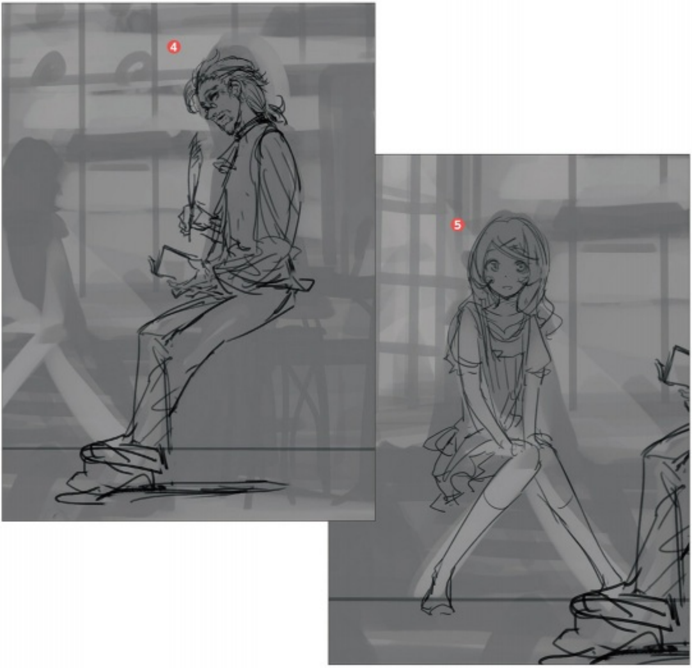
03 キャラの線画ラフを描く

レイヤーを新規作成して、サイズを小さくしたS-Oilブラシでキャラの線画ラフを描きます。あとから修正していくので、キャラの体のバランスなど、細かい部分は無視します。描くスタイルにもよりますが、始めから線画を丁寧に、完璧を目指してやるとあとから修正するときの精神的な負担が大きくなるので、ほどほどにしておくことをおすすめします。

博士の服装は紳士、貴族というイメージでレトロなシャツとベストにしました❹。かっこいいおじ様はよいですよね。女の子は大学生で、博士の助手を務めているイメージにします。植物の世話があるのでエプロンを着ています❺。

Point 線画ラフでデザインを決める

線画ラフを描く理由は、キャラのデザイン、どんな服を着ているか、どんな表情かなどを決めやすいためです。ポーズとデザインと立体感を並行して考えながら厚塗りのラフを描くのはかなり慣れが必要です。簡単な線画ラフを描くと、ポーズとデザインを線画で考え、厚塗りで立体感を表現するというように、同時に考える要素を少なくできるので失敗しにくくなります。



04 光と影を彩色する

［オーバーレイ］モードのレイヤーを新規作成し、S-Oilブラシで光の色から彩色していきます❻。紳士なおじ様がいる研究室のため、落ち着いた穏やかな印象にしたかったのでここでは光は彩度が低いピンクにしました。キャラの部屋などパーソナルスペースを描くときは小物の色はもちろん、部屋の環境光をキャラのイメージ色に合わせると説得力が出ます。

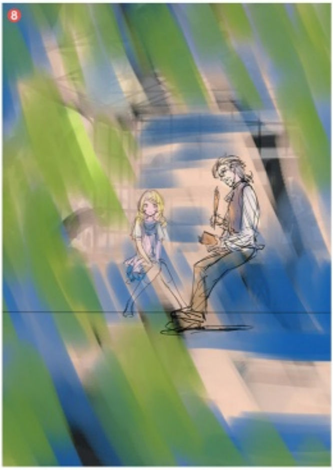
光の次はS-Oilブラシで同様に影を彩色します❼。床や壁は青色に、植物の影は緑にします。ついでにキャラにも軽く色をのせていますが、あまり固有色は意識しすぎないようにしています。全体の光と影の色合いを最優先で考えます。

Point 光の射し込む向きに塗る

❽は彩色した［オーバーレイ］モードのレイヤーを［通常］モードに変えたものです。このように光の射し込む向きとブラシの動きを同じにすると、ブラシタッチを活かしながら光を感じる絵にできます。

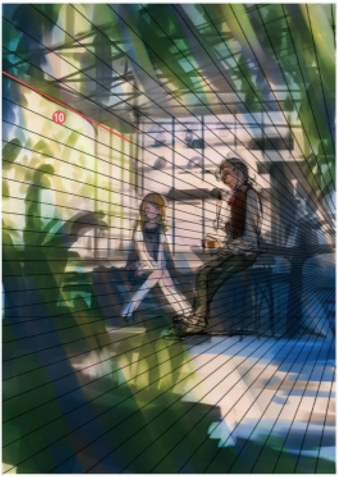
❻

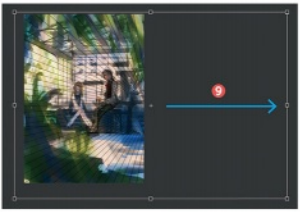

❼


❽


05 二点透視図法のパースグリッドを描く

パースブラシ（U-Persブラシ）を使ってパースグリッドを描きます。今回は二点透視図法を使うのでパースブラシを2回使います。まずは1つ目の消失点から伸びるパースグリッドを描きましょう。パースブラシを選択し、画面の中央をクリックしてパースグリッドを描きます。それを変形モード（Ctrl+T）で画面全体に引き伸ばします❾。引き伸ばすときは、パースグリッドと部屋の直線部分❿が重なるようにしましょう。こうすることで、ラフに沿った正確なパースグリッドを引くことができます。

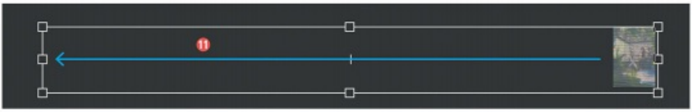




次は2つ目のパースグリッドです。１つ目のパースグリッドのレイヤーを複製し、思いきり左側に引き伸ばします⓫。部屋の直線部分⓬に重なるようになるまで引き伸ばせばOKです。これで二点透視図法のパースグリッドができました。

参照「Perspective：二点透視図法で室内を描く」（p.112）

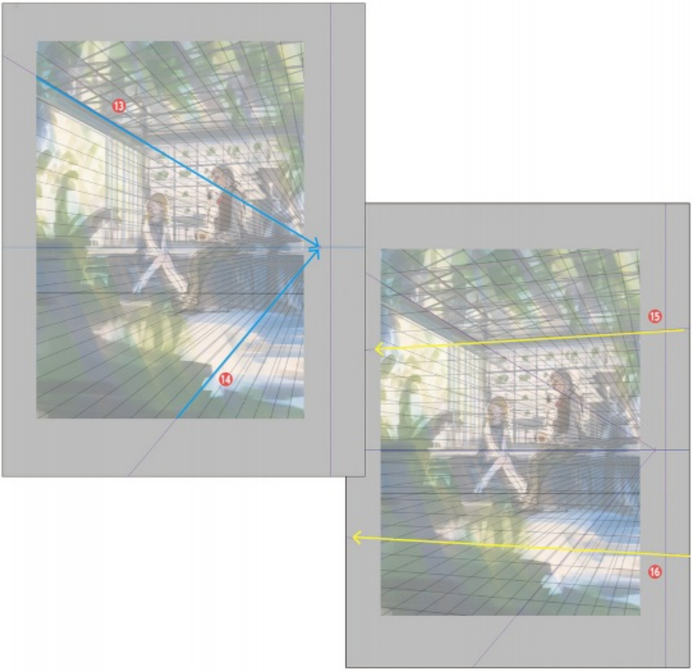




06 パース定規を使う

新規レイヤーを作成し、パース定規を設定します。まずは1つ目の消失点にパース定規を引きます。⑬⑭のように適当な位置のパースグリッドを消失点の方向になぞってガイド線をパースグリットに合わせればOKです。次に同じレイヤーのままで2つ目の消失点に向かって、同じ操作でパース定規を引きます⑮⑯。こちらもパースグリッドに合わせるだけです。二点透視図法のパース定規を引き終わると⑰のようになります。この絵は奥の棚や大きな窓など、パースに正確に沿った要素が多いためここで設定したパース定規を活用することになります。

参照「Perspective：パース定規で室内を描く」(p.114)





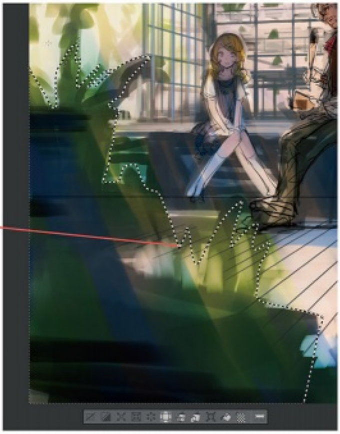
07 レイヤーを分割する

[投げなわ選択] ツールで⑱のように大雑把に手前の鉢植え、人物などを選択し、コピー（Ctrl+C）して新規レイヤーに貼り付け（Ctrl+V）することで簡単にレイヤーを分割できます。[投げなわ選択] ツールで大雑把に分割したレイヤーはあとからE-S-Oilブラシなどの消しゴムブラシでゴミを消して整えましょう⑲。ここでは、上から「手前の鉢植え」「人物」「テーブル」「棚を含めた部屋の背景」というようにレイヤー分けしています。

Point パースグリッドで床板を描く

[投げなわ選択] ツールで床部分のパースグリッド⑳を範囲選択後に、コピー（Ctrl+C）して同じ位置に貼り付ける（Ctrl+V）と、そのままフローリングの線にできます。この応用は地味ですが洋室を描くときにはとても重宝します。

⑱







Memo 最初からレイヤーを分けないメリット

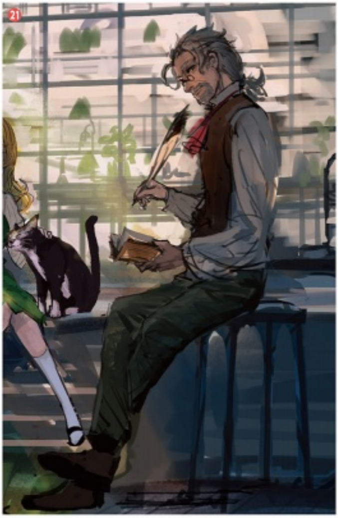
最初からレイヤーを分けて描く方法もよくあるやり方です。あとから切り抜く手間はありませんが、全体のイメージとレイヤーの構造を同時に考えながら絵を描くのは負担が大きくなりがちです。まずは**レイヤーを無視してイメージを描き起こすこと**をおすすめします。あとから切り抜いたほうが楽な気持ちで筆が進むと思います。

08 博士を描き込む

S-Oilブラシ、S-Sakuyoブラシ、G-S-Oilブラシを使って博士から描き込みます21。S-Oilブラシは、主に顔や髪などを描く際に使うようにします。ブラシの効果でなめらかな質感になるので、しっとりとした落ち着いた印象になります。S-Sakuyoブラシはシャープでメリハリのあるタッチが入れられるので、[不透明度：60%程度]で使用します。服のシワの方向を考えながら数回タッチを重ね、重なった部分をG-S-Oilブラシでぼかしてなめらかにする工程を繰り返して服のシワを表現していきます。

手帳にメモを取りながら、ふとこちらを見ているイメージです。かっこいいおじ様なので、背中がぴんと張って、姿勢がよく見えるように意識しました。

21



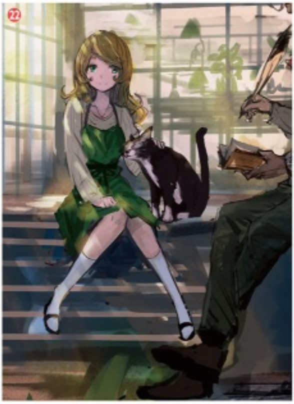
09 女の子を描き込む

同じくS-OilブラシとS-Sakuyoブラシを使って女の子も描き込みます。猫をなでているのに正面向きのカメラ目線すぎるのが気になったので、顔は猫のほうに傾けて目だけこちらを見るように修正しました22。こちらのほうが体全体の動きが感じられてよいですね。

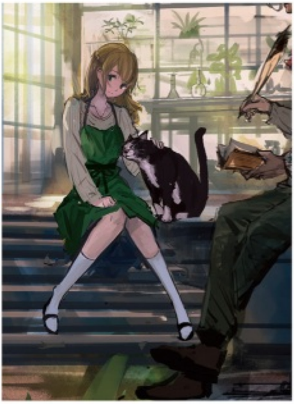
Point 顔に角度をつける

猫をなでる、首を傾げるといったように、動きのあるポーズをつけていくと絵の中のストーリーが伝わりやすくなり、何より全身のポーズが自然になりやすいです。また女の子が首を傾げる仕草は、かわいらしさを感じさせたいときに使いやすいポーズとも言えます。

22



→



10 パースに正確な直線を引く

パース定規はレイヤー間で移動できます。**05**で設定したレイヤーのパース定規アイコン㉓を、パース定規を使いたいレイヤーにドラッグで移動させれば完了です。これでレイヤーが変わってもパースに正確な直線を引けます。



パース定規を使った状態でブラシを使うと、フリーハンドで簡単に正確な直線を描くことができます。パース定規を使いながら、p.116で解説した部屋の３つの直線（A、B、C）や窓の枠㉔、天井の支柱㉕、階段㉖などをどんどん描いていきましょう。こうした直線がパキッとすると、ぐんとリアリティが出てきます。



11 部屋の隅を暗くする

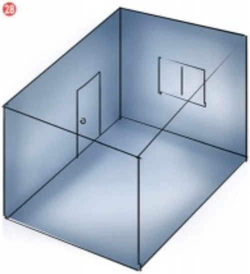
S-Airブラシで暗めの青を使って、部屋の隅を暗くします㉗。



Point 部屋は隅を暗くする

部屋は閉じられた空間のため、隅になるほど光が当たりにくくなって暗くなる特性があります㉘。そのため**部屋の隅や壁と壁のつなぎ目などを暗くすると立体感のある部屋が描けるのです**。

㉘

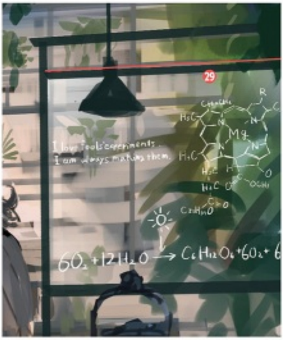


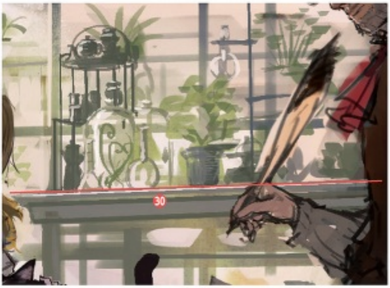
部屋は隅を暗くする

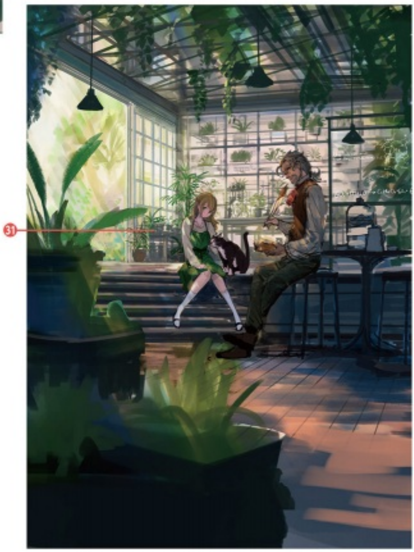
12 小物を追加する

照明、テーブル、実験器具、植物、透明な黒板など研究室に合った小物を追加します。基本的にS-Oilブラシをメインに使ってシルエットから描いていきます。黒板や机の直線㉙㉚はパースに沿ったシャープな線だと引き締まって見えるので、05で設定したパース定規を使って描きます。ぼんやりとした部分とシャープな直線のメリハリを作ることが大切です。

参照「Technique：小物の描き方」(p.134)







Point 物が多い部屋は描きやすい

実は物が多い部屋のほうがそれらしくなりやすいです。情報量があれば、微妙な形の狂いが見えにくくなり、生活感や雰囲気も出しやすいためです。部屋に物を追加する場合は、特に部屋の隅に物を置いて壁と床のつなぎ目を隠すのがリアリティを上げるポイントです。例えば㉛の部分では、鉢植えを描くことで隅を見えなくしています。

13 棚を描き込む

棚を描き込みます。この棚はガラス張りになっていて中は水耕栽培がされています。ガラス越しになるので、中の植物の様子や配管などの細かな質感は描き込む必要がありません。ガラス越しの描き込みポイントは光を反射しているハイライトとシルエット㉜です。ガラスの中はふわっとさせて、ガラスを支える枠㉝をシャープにするとメリハリがついてかっこよさとリアリティが上がります。

Point 影にもパース定規を使う

枠には影を描いて立体感を出しています。細くしたS-Oilブラシに強い黒を使ってシャープに描きます。この影もパース定規を使うと楽に描くことができます。





14 キャラを描き込む

キャラの細かい部分を描き込んで仕上げていきます㉞。博士の胴体が女の子と比較して長すぎるように感じたので修正しました。画面内に複数のキャラがいるときは、キャラ同士を比較すると違和感なく同じ空間に配置することができます。



Point 画面から離れて確認する

ある程度描き進めたところで、遠くから見て確認することをおすすめします。絵を縮小してシルエットを見ることも大切ですが、物理的に離れるとまた別なことに気が付けます。ここでは、遠くから見ると女の子の色合いにメリハリがほしくなったので黒いカチューシャをつけてみました。

15 床板を描き込む

パース定規を使って床板を描き込みます。まずはT-ChalkブラシとS-Oilブラシでざらっとした質感を出していきます。この情報量が下地になります。このときはパースに沿ってブラシを動かすのではなく、㉟のように垂直方向に上下にブラシを動かすのがポイントです。これは床板の反射を表現するためのタッチです。床板は垂直方向の反射のタッチが肝で、むしろ床板自体の質感はそれほど重要ではありません。

反射を描いたら、05で設定したパース定規を使って、パースに沿ったタッチ㊱を軽く入れます。これは床板の木目にあたります。ここでの床板は重要な部分ではないので、木目模様のニュアンスを出す程度で構いません。そのあと、パース定規を使って床板のつなぎ目㊲を薄くなでるように描けば床板の完成です。



16 女の子の存在感を高める

女の子が背景になじみすぎている気がしたので、女の子の足元に影を強めに入れつつ女の子の後ろを明るくしました38。これで、絵を遠くから見てもキャラが目立つようになります。

Point 明るさの差を利用する

明るい部分と暗い部分をあえて重ねるように明暗をコントロールすると、目立たせたいものを自然に目立たせることができます。逆になじませたい部分は明るさの差を少なくしましょう。この明暗の差のテクニックは本書のあらゆるシーンで利用しています。

> **Memo キャラと背景の理想的な関係**
> 背景とキャラが違和感なくなじむのも大切ですが、背景が強すぎてキャラが埋もれてしまっては意味がありません。背景はキャラを引き立て、キャラも背景を引き立てている状態が理想的です。



17 カラーバランス補正で色合いを変える

メニューから［レイヤー］→［新規色調補正レイヤー］→［カラーバランス］を選んでカラーバランスの色調補正レイヤーを作成し、色味を変えます。ここでは、全体に緑気味になっていたので、ハイライトの赤みを強め、当初のラフの落ち着いたピンク系統にしました39。緑が緩和されてシックな雰囲気が戻りました40。





5 博士の愛した研究室

18 鉢植えを追加する

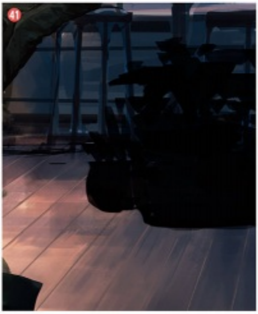
この絵は表紙には使わないことにしたので、オビを想定して空けていた空間を埋めます。ここでは鉢植えを追加してみました。

Point 小物の共通の描き方

小物は、次の4つの段階を踏んで描く方法がおすすめです。

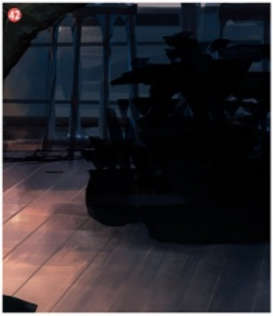
1. シルエットを描く

S-Oilブラシを使って小物を置きたい位置にシルエットを描きます41。



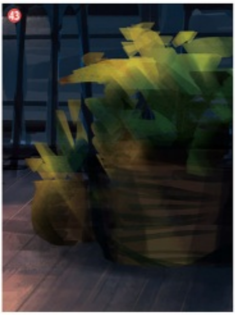
2. 影を描く

S-Airブラシなどで小物の周りを少し暗くします42。これは物を置くと周囲の光を遮るためです。



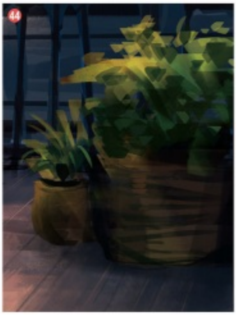
3. 光が当たっている部分を描く

S-Oil、T-Sakuyo、T-Chalkブラシなどで光が当たっている部分を描きます43。光の向きとタッチの向きを同じにするのがポイントです。



4. 特徴を描く

小物それぞれの特徴を表現します。これは質感を表現するという意味ではなく、植物であれば植物の葉の重なり、編んだ鉢なら網目、ガラスなら反射など、遠くから小物を見たときによく見える特徴を描くという意味です44。



19 近景の植物を描く

近景の植物を描いていきます㊺。植物の描き方自体はp.44、p.132と同じです。この植物は絵全体から見ると葉のシルエットを印象に残すという役目があります。そのために、最も大切にするのは植物らしいシルエットであって質感ではありません。人の目は暗いとすぐに質感などが見えなくなります。そのために近景であるからと思って暗い部分までを描きすぎるとリアリティがなくなってしまいます。こういった箇所はあまり描き込みすぎないようにしましょう。

> **Memo 質感は重要ではない**
> 物を描くときはどうしても質感の表現を意識しがちですが、実は背景において質感はそれほど大切ではありません。物は少し離れて見ると質感は見えなくなるからです。背景にあるものはカメラとの距離が遠いことがほとんどなので、質感はあまり認識できなくなります。質感より重視すべきは、ハイライト、反射や影などの光が当たっている様子の描写です。



20 明るさを調整して仕上げる

再び遠くから見てみると少し全体が暗いことが気になりました。㊻などのポイントを重点的に明るくします。キャラ、近景の植物のシルエットが映えるように光を置いているのがもっとも重要なポイントです。明るくするときは目立たせたい部分を見やすくするのが大切です。明るさを調整したら粗い部分を整えて全体に仕上げのタッチを加えて完成となります。



5 博士の愛した研究室

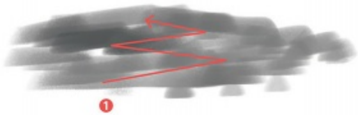
Technique

草原の描き方

葉がかろうじて見える程度の近〜中景の草原の描き方を紹介します。ひし形を意識しつつ複数のブラシを使いこなせば手早く描くことができます。

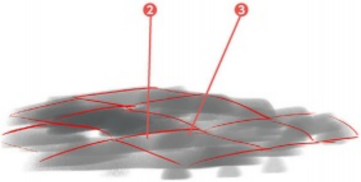
[01] グレーで濃淡をつける

新規レイヤーを作成し、S-Oilブラシ［不透明度：60%程度］を使って暗めのグレーで塗っていきます。ブラシはくの字❶を描くように動かします。ブラシタッチが重なった部分は暗くなるので、濃い部分と薄い部分がぽつぽつと、ランダムにできるように意識します。



[02] ひし形をイメージする

慣れていない人は濃淡のベースの上に別レイヤーを作ってひし形を描いてみます。ひし形は自然物などの、捉えどころがない平面の立体感を意識するのにとても役立ちます。段階を進める過程で立体感に迷ったらここで描いたひし形を表示するとよいでしょう。慣れればわざわざ描く必要はありません。また、きっちりと綺麗なひし形にしてしまうと逆に違和感があるので、やりすぎないようにしましょう。



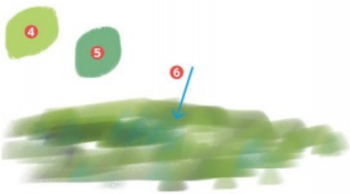
Point くの字でひし形を作る

*01*でブラシをくの字に動かした理由は、このひし形のイメージにあります。１つのひし形の中には明るい部分❷と暗い部分❸ができています。くの字にブラシを動かすことでこの明暗を自然に描いていたのです。

[03] ［オーバーレイ］レイヤーで彩色する

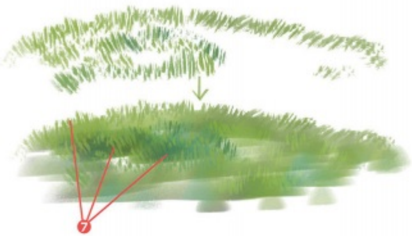
［オーバーレイ］モードのレイヤーを新規作成し、明の色❹と暗の色❺の2種類を使って塗っていきます。最初から色を塗るより、グレーで描いたあとに彩色したほうが彩度のバランスがとりやすいです。

光源を右上に設定したので、光の流れを描くイメージでブラシは❻の方向に動かします。濃いグレーになった部分にはさっと❺の色を塗りますが、これも厳密にやりすぎると逆に不自然になるので筆圧を弱めてむらを作りながら塗り進めていきます。



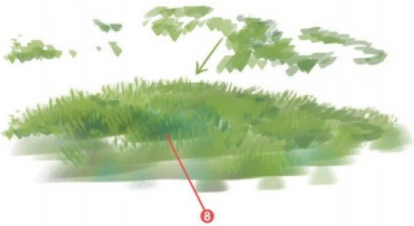
[04] 草のタッチを加える

新規レイヤーを作成し、T-Lineブラシで草っぽい線のタッチを加えます。T-Lineブラシは1回のタッチで複数の荒い線が描けるので草原などたくさんの草を描くときにとても便利です。明暗の境界、シルエットがわかりやすい部分❼などを特に意識してタッチを加えるようにしましょう。



[05] 情報量を減らす

S-Sakuyoブラシでさらにタッチを加えてT-Lineブラシの多すぎる情報量を減らします。情報量をコントロールすることで、絵として自然なバランスになります。このタッチを入れると今までぼんやりとしていた部分がはっきりし、草むらとして立体感が出ます。❽などの濃淡が強い部分はそのままで、その濃淡部分を取り囲むようにタッチを加えましょう。



[06] 減らした情報量を増やす

仕上げに、S-Sakuyo、T-Sakuyoブラシで情報量を少し増やします。普通の細長い草のタッチだけではなく、❾のような形の違う葉を描くことを意識してください。単一ではなく、いろいろな形の葉が見えることで自然豊かな印象になります。



Technique

木の描き方

葉が生い茂った典型的な広葉樹の描き方を紹介します。様々な種類の木を描くときに応用できます。

[01] 葉の塊を描く

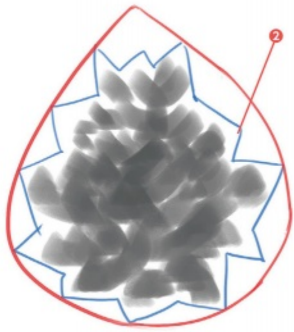
新規レイヤーを作成し、S-Oilブラシ［不透明度：70%程度］を使って葉の塊を描きます。色は「Technique：草原の描き方」(p.130) で草を描き始めたときと同じ暗めのグレーがおすすめです。最初は葉の1枚1枚を意識せず、S-Oilブラシの1回のタッチが葉の塊であると考えて短いタッチを重ねて描いていきます❶。



[02] 木のシルエットを作る

短いタッチを重ねて木のシルエットを描いていきます。木は種類によって形が違うので、特定の種類の木を描くときは実物を参考にしましょう。特に種類が決まっていない木が必要なときは全体のシルエットを水滴の形で捉えつつ、細かなシルエットは❷のように水滴の中を縁取るようにギザギザした形にすることを意識して描きます。

ギザギザしたシルエットのリズム感とランダム感を両立させるのが最初は難しいですが、慣れれば素早く描くことができます。



[03] 幹を描く

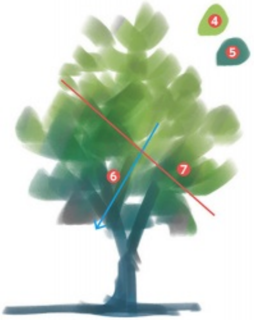
S-Oilブラシで葉と同様のグレーを使って幹と地面の影を描きます❸。地面の影を一緒に描くと木がそこに生えている様子が簡単に表現できます。

本来の枝は先端に向かって細くなりますが、あとから整形するので正確な形はあまり意識しなくても大丈夫です。ここで大切なのは木全体のシルエットを見て、木であると一瞬でわかるかどうかです。



[04] [オーバーレイ]レイヤーで彩色する

[オーバーレイ] モードのレイヤーを新規作成して彩色します。明るい部分の色は❹、影色は❺を使います。これらは「Technique：草原の描き方」の*05*の色とほぼ同じです。右上の光源から光が当たっているイメージで、右上から左下❻のタッチで彩色していきます。光の向きとタッチを同期させるのが大切です。実際の背景では太陽の位置を参考にするとよいでしょう。❼のラインから左側は影色で塗っています。細かな部分は考えず、木全体の立体感を意識して大きく影をつけるようにしましょう。



[05] 細かな葉を描く

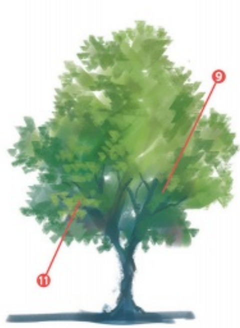
新規レイヤーを作成し、T-Sakuyoブラシで細かな葉を描いていきます❽。ベースのシルエットができていれば、あとは軽くタッチを入れて細かくしていくだけでOKです。細かなタッチのコツはp.60とp.65を参考にしてください。



[06] 枝を整えて葉を追加する

❾の色を [スポイト] ツールで取得し、T-Sakuyoブラシを使って枝を❿のように描きつぶして形を整えます。このほうが新しく枝を描くより情報量が多い上に、葉がたくさん集まっている雰囲気を出せます。枝が足りない部分は新しく描き足してもよいです。枝がいい感じになったら、⓫のように木の影の部分に葉を描き加えて完成です。





Technique

小物の描き方

室内の小物のほとんどが「Point：小物の共通の描き方」(p.128) で描くことができます。ここではこの方法を使った作例を紹介します。

●鉢植え

1. シルエット



ここでは全部S-Oilブラシで描いているが、植物部分はS-Sakuyoブラシで綺麗なシルエットにしてもよい

2. 影



S-Airブラシでもよいが、S-Oilブラシで置いたタッチをG-S-Oilブラシでぼかす方法もおすすめ

3. 光



新規レイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにしてから、左上の光源を意識して光が当たる部分の流れを描く。植物なので黄緑を選んだ

4. 特徴



鉢植えの特徴は鉢の内側の円形の影部分なので、そこをはっきりと暗くしてから、葉のシルエットを整える

●ランプ

1. シルエット



あえてむらを作って塗ることでぼんやりした明暗を作っておく

2. 影



形が気になったので少し整え、S-Oilブラシで描いた明暗のタッチをぼかして影を描く

3. 光



新規レイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにしてから光を描く。色は明かりをイメージした温かみのある黄色。ここでは左上からの光とランプ自体の明かり両方の光を意識する

4. 特徴



ランプは金属でできているので、金属の特性を表現するのが大切。金属はシャープな光沢となめらかな影が大きな特徴なので、ランプの凹凸にS-Sakuyoブラシなどでシャープな影を入れればOK。仕上げにS-Airブラシでランプの光と床の光を描く

●フラスコ

1. シルエット



ガラスはシルエットを塗りつぶさず、S-Oilブラシで輪郭線を描くだけでOK

2. 影



S-AirブラシとS-Oilブラシで影を描く。ガラスの場合は透明なので、影はちょっと薄めにするとよい

3. 光



ガラスは反射率が高くハイライトが完全な白になるためここではまだ描かない。黄色っぽい暖色で光が当たっている部分のグラデーションを作っておく

4. 特徴



ガラスは縁の近くに細い影とハイライトが集中するのが特徴なので、G-Fingerブラシで輪郭をぼかしたあと、E-S-Oilブラシでシャープに消すことでガラスらしさが出る。仕上げに左側に白いハイライトを描く

●椅子

1. シルエット



S-Oilブラシでシルエットを描く。椅子など特徴的な形の小物はそれらしいシルエットであることが一番大切

2. 影



S-Oilブラシで椅子の脚の下の影を描く。椅子の影は脚と同じ程度の、かなり暗い影にすると床に置いてある感じになる

3. 光



直線が多い小物は光の向きではなく、光が当たっている平面の向きを意識してタッチを入れる

4. 特徴



椅子は座面と脚のつなぎ目にシャープな影を置くとそれらしくなる。シルエットを少しいじってアンティークっぽい感じに修正

Scene 6

雪降る街

二点透視図法で描くファンタジーの街並み



二点透視図法を使ってファンタジーな世界観の街並みを描きます。ファンタジーなヨーロッパ風の建築物のポイント、絵を合成して色を増やすテクニック、夜の表現と雪の表現について解説します。パースは目安程度に使い、正確さよりワクワクするような雰囲気を大切にした建物にしました。キャラよりも建物が主役と言える絵です。

❶ ラフ



❷ 二点透視図法の作成





2508×3541px　約8時間

❸ 建物のデザイン



❹ 色合成



二点透視図法で建物を描く

二点透視図法は建物の外観を描くときにも役立ちます。二点透視図法で描く建物は立体感が強調されるので、建物が主役の絵でも使いやすいのです。ここでは、パースブラシを使ってイメージする建物に沿ったパースグリッドを描く方法を解説します。

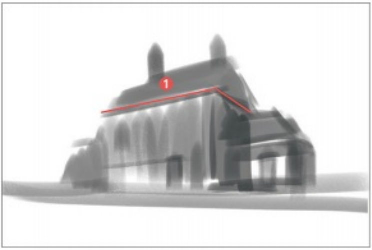
[01] 建物のあたりを描く

S-Oilブラシを使って建物の大まかなシルエットを描いたあと、「ドア」「窓」「屋根と壁の境界線」を描きます。特に大切なのが屋根と壁の境界線❶です。ここはパースの流れをつかむのにとても大切なポイントなので意識して描くようにしましょう。

慣れないうちは最初から細い線できっちりと描きすぎるとパースがずれてしまいがちです。この段階では太めの線で大まかに描くのがコツです。

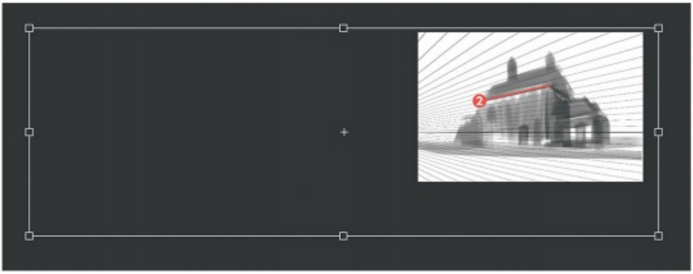
Point ドアや窓が大きさの基準になる

ドアや窓は人の大きさが基準になっているので、室内を描くときと同様に必ず描くようにしましょう。建物のスケール感がつかみやすくなります。



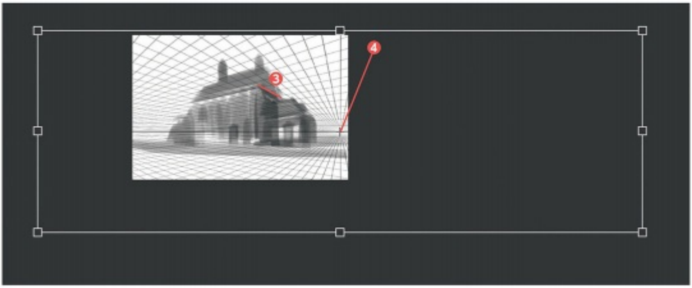
[02] パースブラシを変形する

レイヤーを新規作成し、パースブラシ（U-Persブラシ）で画面の中央をクリックしてパースグリッドを描き、変形モード（Ctrl+T）で左に大きく引き伸ばします。パースグリッドが手前の屋根と壁の境界線❷にだいたい合うまで拡大したり移動したりしましょう。拡大のときはAltを押して中心を固定しながらの変形が便利です。



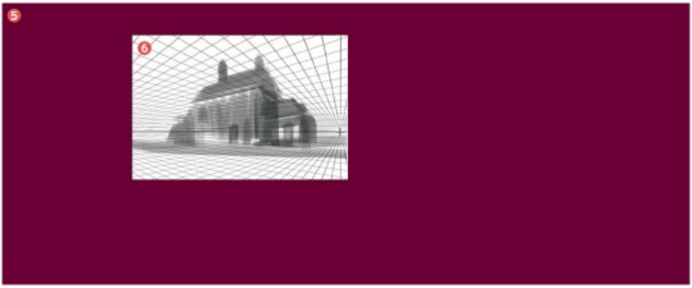
[03] レイヤーを複製して引き伸ばす

*02*で作成したパースグリッドのレイヤーを複製して2つ目のパースグリッドを作ります。側面の屋根と壁の境界線❸にパースグリッドがだいたい合うまで右にスライドさせます。変形モード（Ctrl+T）ではShiftを押しながらドラッグすると、アイレベルがずれにくいので便利です。今回は消失点❹が画面内なので拡大はせず、右にスライドするだけでOKです。これでパースグリッドは完成です。



Point 画面内のパースグリッドを切り抜く

パースブラシを大きく拡大すると、キャンバスの外までレイヤーが広がってしまうので、CLIP STUDIO PAINTが重くなってしまうことがあります。そういった場合は、画面全体を選択（Ctrl+A）し、コピー（Ctrl+C）して貼り付け（Ctrl+V）ます。こうすると画面外の部分（❺の赤い部分）を切り抜いて、画面内のパースグリッド❻だけにできます。これで無駄にレイヤーを大きくしないですむので動作を軽く保つことができます。しかし、この操作を行うとあとからパースグリッドを調整するのが難しくなるのでパースのイメージがしっかり固まってから行いましょう。



6 雪降る街

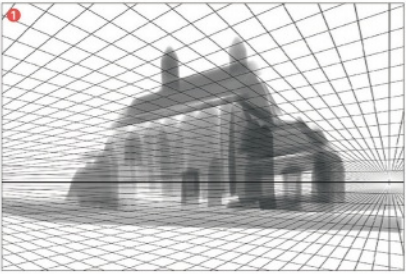
Perspective

パース定規で建物を描く

パース定規を使って二点透視図法の建物を描いていきましょう。建物は室内と同様に直線が多いため、パース定規と相性がよいです。

[01] パースグリッドを描く

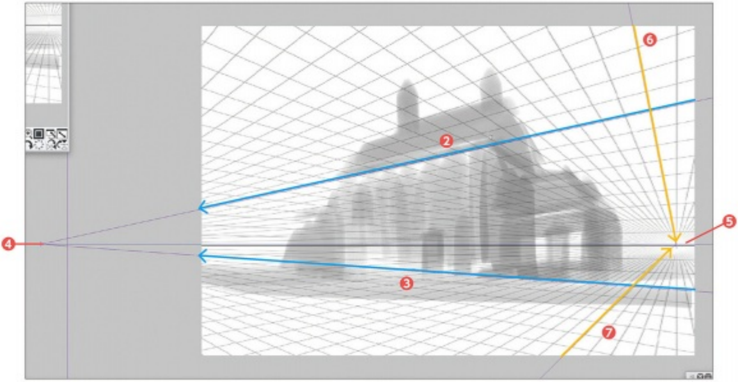
まずはパースブラシを使ってパースグリッドを作成するところから始めます❶。ここでは「Perspective：二点透視図法で建物を描く」(p.138) のパースグリッドをそのまま使用します。基本的に本書ではパース定規は単体では使わず、パースブラシと組み合わせて使います。



[02] パースグリッドにパース定規を適用する

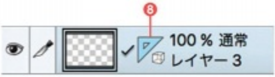
レイヤーを新規作成し、パース定規モードでパースグリッドを消失点方向になぞることでパース定規を設定します。左側の消失点に向かうグリッドの上側❷と下側❸をなぞって、ガイド線を消失点に合わせてください。そうすると左側の消失点❹のパース定規が設定できます。そのまま、今度は右側の消失点❺に向かうようにパース定規モードでパースグリッドをなぞれば❻❼、二点透視図法のパース定規の設定は完了です。

参照「Perspective：パース定規の使い方」(p.92)



[03] 手前の壁を描く

パース定規を設定したレイヤーには❽のアイコンがつきます。このレイヤーではパース定規の補正がかかるので、「消失点に向かう線」「アイレベルに平行な線」「アイレベルに垂直な線」だけが簡単に描けます。まずS-Oilブラシのブラシサイズを小さくして、手前の壁、ドアを描いていきます❾。ドアのあたりは事前に描いていますが、ドアはスケール感を決める大切な要素なので、全体のバランスを見て慎重にサイズを決めましょう。



[04] 窓の位置を決める

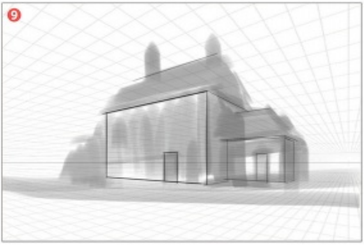
ドアの上辺からの補助線❿と、側辺の補助線⓫をパースに沿って描いて窓の位置を決めていきます。建物はドアと窓の位置が同じ高さ、同じ列になっていることが多いので補助線を描くことで楽に配置を決めることができます。正確さを求めるのであれば、パースを利用した分割の手法(p.150)で、壁を細かく分割して描いてもよいです。

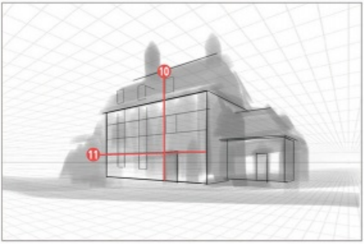
[05] スナップをオフにして屋根の側面を描く

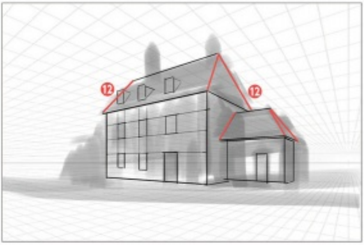
屋根の側面の線⓬を描きます。ですが、この線はパースに沿っていないため、パース定規のスナップがオンのままだとうまく描くことができません。メニューから[表示]→[特殊定規にスナップ]を選んでチェックを外せばスナップをオフにできます。また、ショートカット(Ctrl+2)を押すことでもスナップのオンオフを切り替えることができます。

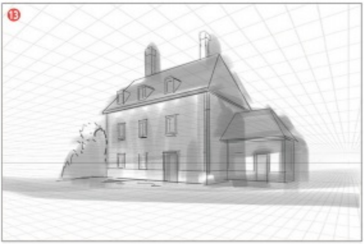
[06] 建物のディテールを描く

パース定規のスナップを適宜切り替えて、建物のディテールを描いていきます⓭。









6 雪降る街

Making

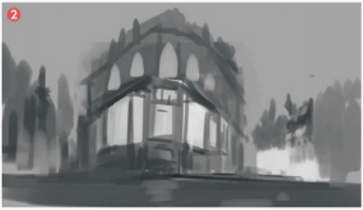
メイキング

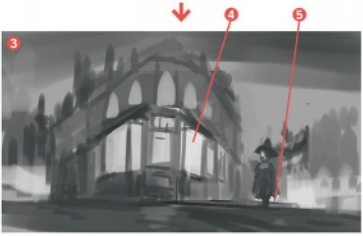
01 グレーラフに建物を描く

Scene 6では大きな建物が映える夜の街を描くことにしました。人々が部屋にこもったクリスマスの夜の街、Y字路にあるファンタジーテイストのお店というイメージを膨らましていきます。キャラも描きますが、建物が主役であるという意識で描きます。
S-Oilブラシでグレーラフを描いていきます。夜の街並みでは窓が明るくなります。まずは窓を明るいグレーで塗ってから建物のシルエットを描いていきます❶。お店なので窓から商品が見えるように、窓を大きく多めに配置します❷。パースのことはあまり考えないで自分の頭の中にある絵の印象を形にすることを意識しましょう。

Memo グレーラフは暗くしすぎない
夜だからといって、グレーラフの時点で極端に暗く描く必要はありません。暗くするのは彩色してからで大丈夫です。







02 グレーラフにキャラを描く

お店の暖かな窓明かりを寂しげに見ている魔女を追加して、空の上部分を暗くします❸。キャラはメインの建物にかぶらないようにして、遠景の夜景で映えるように意識して配置するポイントを決めました。

Point 夜は明かりの配置が肝
夜は暗いので明るい部分が特に目立ちます。視線は明るい部分に集中するので、明かりをどう配置するかがポイントになります。配置パターンは基本的に2つです。「目立たせたい部分を明るくすること」❹と、「目立たせたい部分を暗くして、その背後を明るくしてシルエットを強調すること」❺です。

03 グレーラフに青を彩色する

［オーバーレイ］モードのレイヤーを新規作成し、S-Oilブラシを使って暗めの青を塗って彩色していきます❻。基本的に最初に暗めの青を下地として塗っておくと夜の雰囲気を出しやすいです。

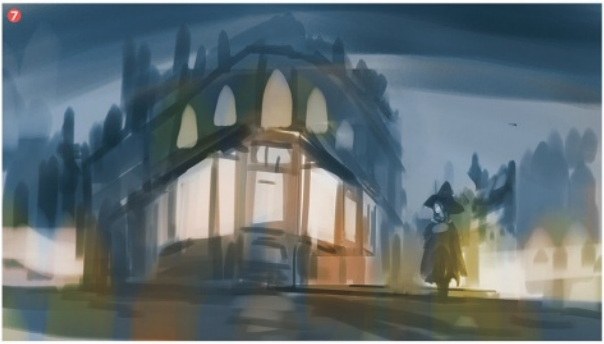


04 グレーラフに暖色を彩色する

次は明かりの部分にオレンジ〜黄色の暖色を塗っていきます❼。筆圧を低めにしてさっと塗る程度で問題ありません。この段階は下地なのでだいたいどんな色合いかわかる程度でよいです。

Point 夜は様々な色が混ざった色

絵を描くことに慣れていないと、夜の絵を描こうとして黒を使ってしまうことがありますが、夜に黒を使うのはNGです。絵の具で様々な色を混ぜるとどんどん黒に近づいていきますよね。考え方を変えて、夜が黒く見えるのは様々な色が混ざっているからと考えましょう。実際、魅力的な夜の背景は暗い中に多くの色合いが混ざっていて目を飽きさせません。

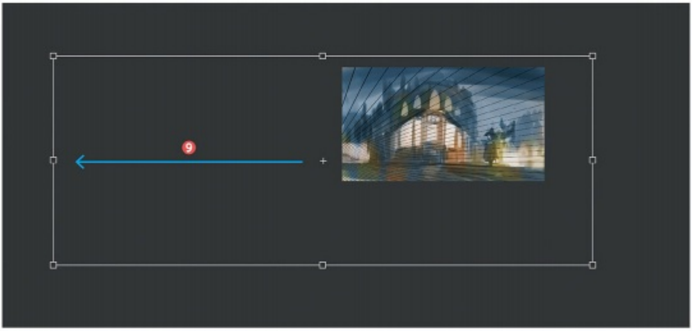


05 二点透視図法のパースグリッドを描く

レイヤーを新規作成し、パースブラシで画面の中央あたりをクリックします。すると❽のような正方形の集中線が描けるので、変形モード（Ctrl+T）で大きく引き伸ばします❾。

引き伸ばす目安は、メインの建物の左側の直線❿とパースグリッドの線を重ねることです。これで1つ目の消失点から伸びるパースグリッドを作図できました。





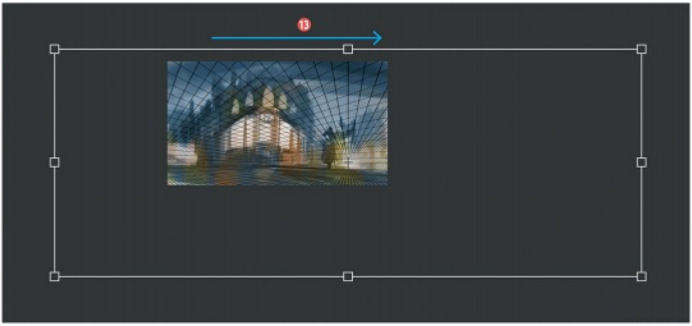


1つ目のパースグリッドを描いたレイヤーを複製します⑪。複製したレイヤーを変形モードで、⑫のように建物の右側面の直線とパースグリッドの線が一致するまで右にスライド⑬すれば、2つ目の消失点から伸びるパースグリッドが作図できます。これで二点透視図法のパースグリッドは完成しました。

参照「Perspective：二点透視図法の始め方」(p.110)
参照「Perspective：二点透視図法で建物を描く」(p.138)







Point レイヤーフォルダーで管理する

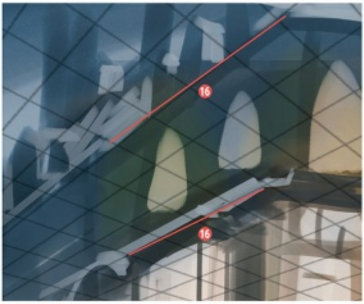
パースブラシを使った二点透視図法では2つのレイヤーができます。このレイヤーはレイヤーフォルダー⑭にまとめて管理するのがおすすめです。フォルダーの合成モードを［乗算］にすると絵の明度が変化してもパースグリッドを見やすくできます。

Memo パース定規を使う判断

正確なパースが必要かどうかでパース定規を使うかを判断しましょう。この絵ではパース定規は使いません。ファンタジー風の建物であればちょっと歪んでいるくらいのほうが雰囲気が出せるからです。Scene 5の現代の室内では、正確なパースが必要なためパース定規を使いました。



06 雪を描く



積もった雪を描いてホワイトクリスマスにします。積雪は⑮の色を［スポイト］ツールで取得してS-Oilブラシを使って描きます。まずは⑯のような屋根の直線がパースに沿ってパキっとなるように雪を描きましょう。この線がパースに正確だと建物のリアリティや迫力が出しやすいです。屋根の次は道路の脇の雪です。街ならある程度は雪かきされているはずなので、店と道路のつなぎ目や道の端に軽く描くくらいで大丈夫です。

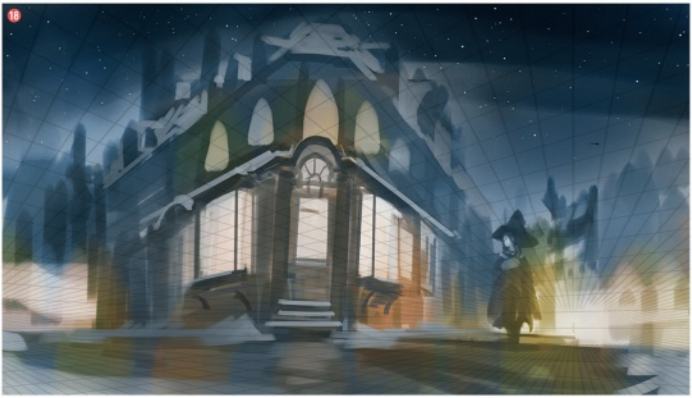
Point 雪の色は下地の色を使う

雪は下地の色をそのまま使うと楽に描くことができます。これは背景の空間になじむ白をカラーパレットから選ぶのは慣れが必要なためです。下地にある明るい色を雪として使うことで、なじませつつ手早く描くことができます。

07 窓のデザインを変える

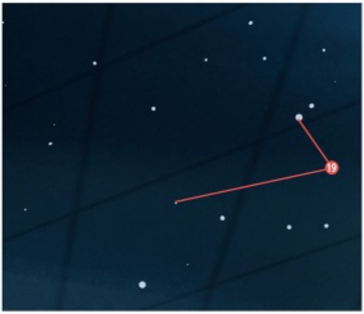


雪を描いたことで幻想的な寒い夜の街らしさが出ましたが、窓全体が直線的であじけないので、建物の入口をアーチ風にしていきます⑰。曲線が入ったことで場の雰囲気に合う柔らかな印象になりました。



08 星空を描く

レイヤーを新規作成し、S-Penブラシで空に星を描きます⑱。特に難しいことは考えず、適当に点を打てば大丈夫です。S-Penブラシは先端が円になっているので、星を描くときにも使えます。点を打つ際は筆圧に強弱をつけて、星の大きさにメリハリ⑲をつけましょう。



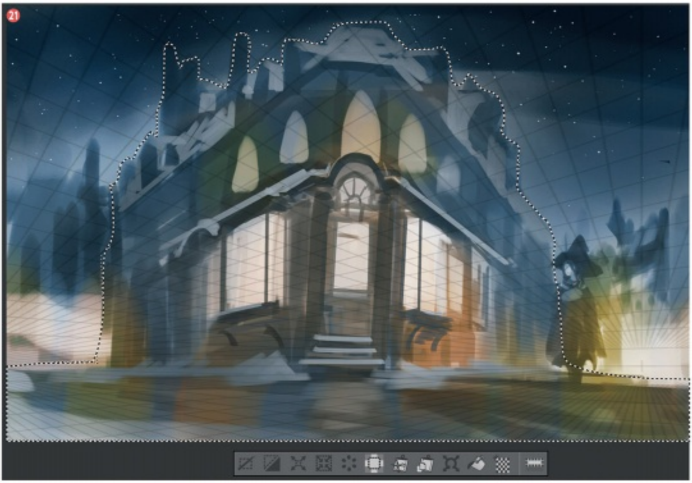
Point 星空ブラシの使い分け

星空を目立たせたくない場合は、S-Penブラシなどで点を打つ描き方がおすすめです。Scene 6の絵はあとで雪を降らせるため、星が多すぎると雪の印象が弱まりそうなので星空専用のブラシは使いませんでした。
星空を目立たせたい絵の場合は、本書の特典のU-Starブラシのような星空を描くためのブラシが役立ちます。満天の星空を簡単に描くことができます⑳。この程度であれば数分で描けるのでぜひ使ってみてください。



09 レイヤーを分割する

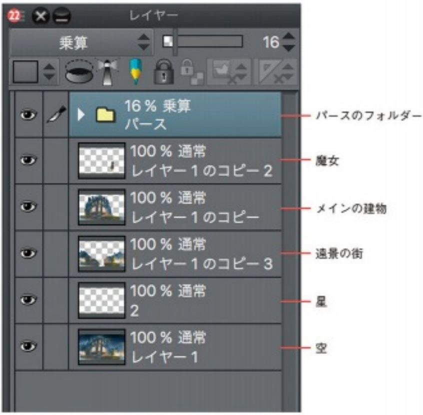
パースグリッドと星以外のレイヤーをいったん統合して、部分ごとに［投げなわ選択］ツールで選択し㉑、コピー＆ペーストでレイヤーを分割します。ここでは下から「空」「星」「遠景の街」「メインの建物」「魔女」「パースのフォルダー」というレイヤー構造にしました㉒。



メインの建物を選択

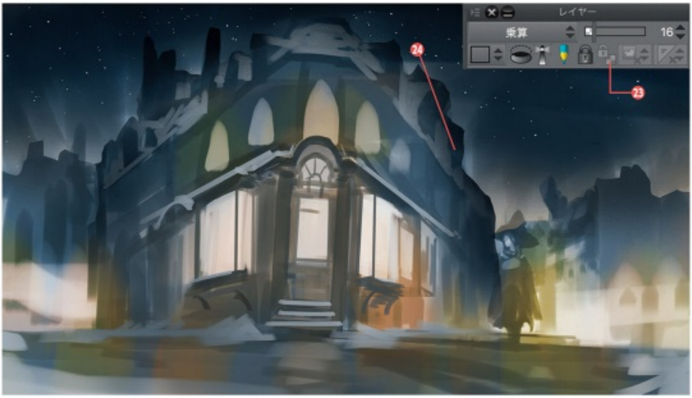
Memo レイヤーの名前はつけてもつけなくてもよい

レイヤーに名前をつけて管理する人もいますが、私は基本的に名前はつけないまま描き進めます。レイヤーの統合やコピーなどをよく使うので、名前をつけていてもどんどん変化していくという理由もありますが、一番の理由は単純に手間だと感じるからです。仕事などで納品時にレイヤーの名前が必要な場合は、完成後にレイヤー構造を整理して名前をつけています。



10 建物のシルエットをはっきりさせる

「メインの建物」レイヤーの［透明ピクセルをロック］㉓をオンにし、S-Airブラシを使って建物の上側㉔あたりに夜空の最も暗い色を置いてシルエットをはっきりさせます。［透明ピクセルをロック］を使えば、切り出した建物部分からはみ出さないで塗ることができます。



11 暖かな印象を強める

［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し、㉕などの明るい部分に明るめのオレンジを置いて暖かな印象を強めます。［オーバーレイ］モードのレイヤーは、彩度が足りないと感じたときに使うと便利です。基本的に、一部を暗くしたら他は明るく、明るくしたら他は暗くなど、シーソーのように考えると明度のバランスがとりやすくなります。



12 窓枠を描く

S-Oilブラシで窓枠を描きます㉖。ここではパースを使って分割することで正確な窓枠を描く方法を紹介します。窓以外でも様々なものに応用可能です。



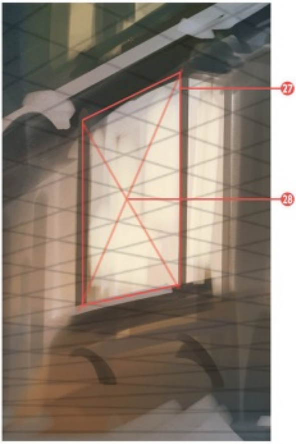
Point パースに沿った窓枠を描く

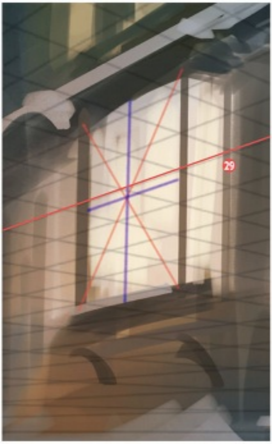
1. 窓の対角を結ぶ

新規レイヤーを作成し、窓枠を描く前に補助線を引きます。まずは窓を四角形㉗だと捉えて、四角形の対角線を結びます。対角線を引くのは四角形の中心㉘を確認するためです。

2. 中心を通る補助線を描く

四角形の中心を通る補助線を描きます。横方向はすぐ近くのパースグリッド㉙と平行にし、縦方向は窓枠の縦線と平行にして描きましょう。これで四角形が大きく４つに分割されました。



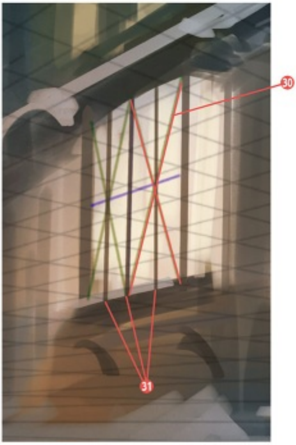


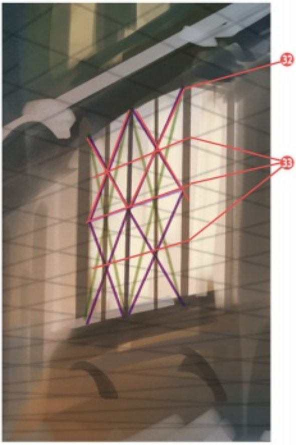
3. 窓の左右半分の対角を結ぶ

4つに分割された右半分の対角を㉚のように線で結びます。終わったら左半分も同様にします。できあがった各対角線の交点を通る縦の補助線を描くと窓枠のあたりになります。**2**と**3**の縦の補助線3本に沿って縦の窓枠㉛を描くと完成です。

4. 窓の上下半分を対角で結ぶ

㉜のように窓の上半分の対角を線で結びます。下半分も同様にすると、上下で4つに分割できます㉝。この分割をあたりとして、窓枠を描けば㉖のようになります。





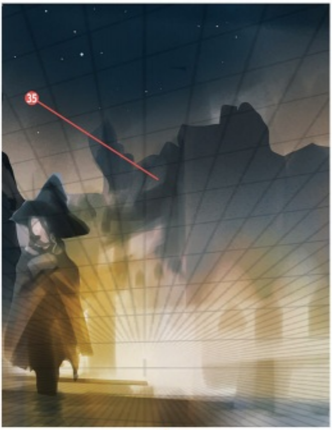
Memo **パースの分割の落とし穴**

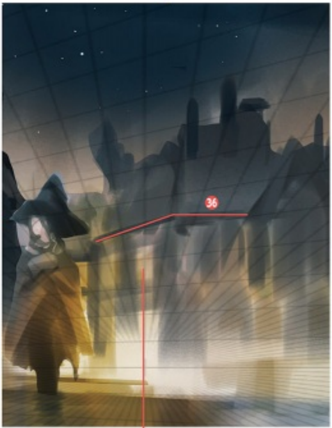
パースを使って図形を正確に分割する手法は便利ですが、実際にやってみるとイメージと異なることがよくあります。私はそういった場合は自分の絵から受ける印象を大切にして、パース分割は使わず、感覚で分割することが多いです。ここでも左側の大きな窓枠以外は感覚で描きました㉞。例えば現代のビルなど工業的に正確な建築では分割してきっちりと描くのがおすすめですが、ファンタジーな建物の場合やキャラがメインの絵の場合は感覚で分割するくらいでちょうどよかったりします。



13 遠景の街を描く

S-Oilブラシを使って遠景の街をザクザク描いていきます。まずは㉟の色を［スポイト］ツールで取得して、建物の壁や屋根を描いていきます。暗めの色で屋根と壁の境目の線㊱を描いておくとよいです。下地が明るいので、明るさを利用して壁で縁取りするようにして窓㊲を描いていきます。
シルエットが整ってきたら、S-Oilブラシで足りない窓を適当に描き加えます㊳。遠景の街は雰囲気がメインなので、直線やパースの正しさなどはほとんど無視して構いません。







14 色合成で色を増やす

全体的に色数が少なく寂しげに感じたので、Scene 1のイラストを合成して色を増やします。
自分の絵を［オーバーレイ］モードのレイヤーで合成して色を増やす手法を本書では「色合成」と呼びます。

Point 色合成の方法

1. 自分の作品を読み込む

メニューの［ファイル］→［読み込み］→［画像］から好きな画像をキャンバスに読み込みます㊴。読み込んだ画像のレイヤーを右クリックして［ラスタライズ］をすれば準備完了です。ラスタライズすることで通常レイヤーと同じように色調補正やフィルターをかけることができます。
また、ここで大切なのが自分の作品を使うということです。他人の作品、インターネットで見つけた画像を使うのは絶対にNGです。著作権違反は犯罪です。

2. ［オーバーレイ］モードにする

読み込んだ作品のレイヤーの合成モードを［オーバーレイ］にします㊵。基本的に色合成では［オーバーレイ］モードを使いますが、絵全体を暗くしたい場合などは［乗算］モードにしたりもします。

3. 波形フィルターで変形する

メニューの［フィルター］→［変形］→［波形］で読み込んだ作品を変形させます。波形フィルターは適当に数値を変更すれば㊶のように絵を歪ませてくれます。波形フィルターはぼかしフィルターと違い、イラストのシャープさを失わないまま複雑に変形させられるので私は好んで使っています。

4. なじませる

㊶のままだと色が強く出すぎなので、メニューの［編集］→［色調補正］→［レベル補正］でコントラストを調整し、色合成の効果を弱めます㊷。レベル補正の2つのスライダー㊸を中央に寄せるように動かせば簡単になじませることができます。

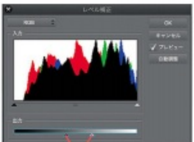
参照「Technique：写真合成と色合成」(p.186)

㊴


㊵


㊶


㊷



㊸

15 扉とガラスを描く

T-Pastelブラシを使って窓ガラスから描き込んでいきます。窓ガラスはガラスと窓枠の境界㊹部分が明るくなる性質があるので、［スポイト］ツールで空の色を取得し、T-Pastelブラシでガラスの真ん中あたりを㊺のように軽く塗って暗くすれば簡単にガラスらしさが出ます。
ガラスを暗くしたので、バランスをとるように扉にも暗い色を置いて引き締めていきます。ポイントは下地㊻のような部分をすべて塗りつぶさず、㊼のように部分的に残すことです。下地が見える部分が扉の木の光沢になります。
最後に、［加算］モードのレイヤーを新規作成して街灯の周りに光を置きます。ここではT-Airブラシが最適です。T-Airブラシはエアブラシにノイズっぽい乱れがついたブラシで、街灯などに使うと粒子を感じる光が表現できます。





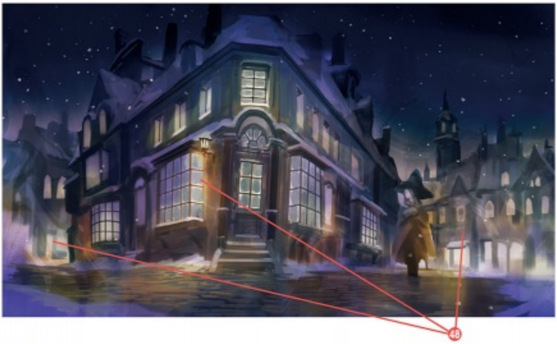


16 夜の印象を強めて石畳を描く

全体を暗くして夜の印象を強め、降っている雪が映えるようにします。[乗算] モードのレイヤーを作成し、S-Airブラシで全体に少し紫っぽい色をのせて暗くします。そのあと、「街灯の周囲」「窓」「遠景の明るい部分」㊽などをE-S-Oilブラシで消します。全体を暗くしたあとに消して明るくしたのは、そのほうが暗い部分のぼんやりした印象と明るい部分のはっきりした印象をつけられるためです。また、降っている雪は仮置きなのでT-Pastelブラシで点を打つように描いています。

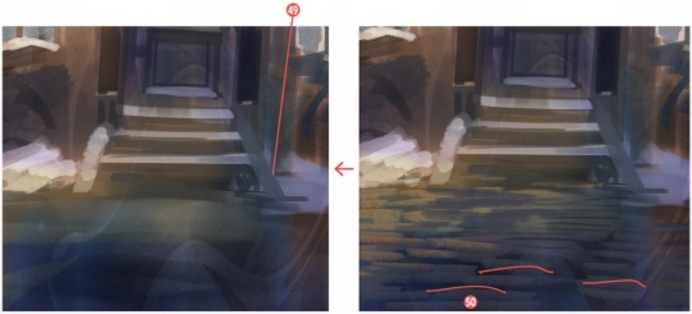
Point 夜の色

紫っぽい色で暗くしたのは艶やかな夜にしたかったからです。青を使うと寒くて冬の夜っぽくなりますが、紫を使うと艶が出てまた違った雰囲気になります。



Point 石畳の描き方

溝を描くことで石畳を描く方法が一般的ですが、ここでは石を描いて溝を表現することで石畳に見せています。下地が暗くなっている部分を利用するととても効率良く描けます。㊾あたりの色を［スポイト］ツールで取得して、T-Sakuyoブラシをわずかに弧を描くように動かす㊿だけでOKです。ポイントは**あえて黒い下地がブラシタッチの隙間から見えるようにすること**です。ブラシタッチの隙間から見える黒い下地が石畳の隙間に見えます。また、T-Sakuyoブラシの粗いテクスチャが岩の質感を表現してくれます。



17 キャラを描き込む

全体の印象が決まったので、キャラを描き込んでいきます51。といっても、この絵は主役が建物であることを狙っています。キャラのデザインなどよりもシルエットが映えることを重視して服の外側や脚などを暗くすることで、背景とコントラストをつけることを大切にします52。

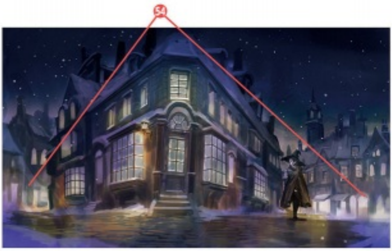
Point シルエットを見やすくする

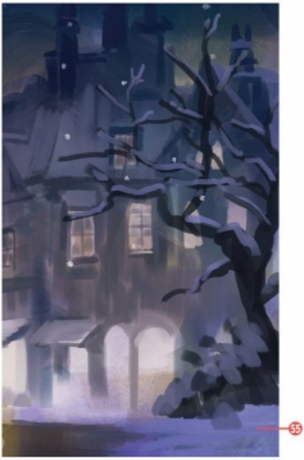
キャラの描き込みより大切な修正点が、キャラの立ち位置を右にずらしてシルエットを見やすくしたことです。これは、53のように帽子と建物のシルエットが被ってしまっているためです。



18 木を描く

S-Oilブラシで右端に木を描きます。木を加えたのはメインの建物の左右54がストンと抜けてしまっていたので、何かを置いて引っかかりがほしいと思ったからです。木の枝に積もる雪は、枝の近くの雪55の色を［スポイト］ツールで取得して枝の上に描き込めばOKです。





19 雪ブラシで雪を描く

レイヤーを新規作成し、U-Snowブラシを使って降っている雪を描きます。このブラシはさっとなでるだけで簡単に雪を描くことができます。全体にまんべんなく降らすのではなく、あえてむらをつけてメリハリを出して降らすとよいでしょう。ポイントは56のような街灯の光の部分です。雪は白なので光をよく反射します。ここに雪を明るい色で多めに描くと「雪が降っている」雰囲気がぐっと高まります。

Point 降る雪にメリハリをつける

雪ブラシを使ったあとは、雪のレイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにしましょう。ロックした状態で空の色を［スポイト］ツールで取得し、S-Airブラシ［不透明度：30%程度］で、空の暗い部分の雪に薄く空の色を置きます。これは、光が弱いところの雪は見えにくくなるためです。こうするとメリハリがつき空間に奥行きが出ます。完全に空の色にするのではなく、少しだけ暗くするくらいでちょうどよいです。





20 建物を描き込む

絵の描き込みには、絶対に逃していけないポイントがあります。これはモチーフや素材にほぼ関係なく共通です。

Point 絶対に押さえるべき描き込みポイント

・積もった雪57

S-Oilブラシを細くして、建物の出っ張りに積もった雪を描きます。雪は出っ張ったところに積もります。言い換えると雪が積もっている様子を描けば、そこが出っ張っているという立体感の表現につなげられるのです。S-Oilブラシを使うのは微妙ななめらかなグラデーションが雪の表現とぴったりだからです。

・細かな出っ張りの影58

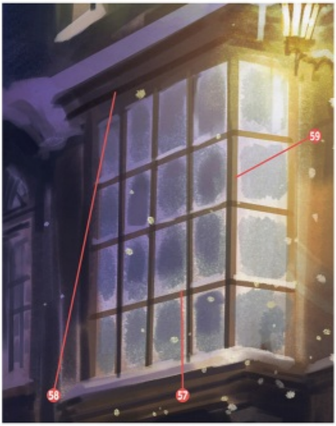
S-Oilブラシで窓枠の細かな出っ張りの影を描きます。細かな影を描くか描かないかでクオリティに大きく差が出るので絶対に逃してはならないポイントです。質感の描写より、出っ張り（立体）でできる影の描写をするほうが実体感につながります。Shift を押しながら線を引くことで簡単に綺麗な直線が引けるので、直線部分を描くときは積極的に使っていきましょう。S-Oilブラシを使うのは、影の質感をしっとりとさせたいからです。

・ハイライト59

T-Sakuyoブラシでハイライトを描きます。ハイライトはしつこく何度も描くのではなく、さり気なくキラッと光っているイメージでチョンと軽く描くのがコツです。ハイライトの色は白ではなく、反射している光の色を使いましょう。ここでは街灯や窓からの光の色を［スポイト］ツールで取得して使っています。T-Sakuyoブラシを使うのは、ハイライトはシャープで少し粗い感触がほしいからです。ハイライトがなめらかでないことが質感の表現になります。



扉の周りのポイント



大きな窓の周りのポイント



2階中央の窓の周りのポイント

21 全体のメリハリを意識して整える

背景の描き込みで最も大切なのが描き込みの量のメリハリです。全体を均一に描き込むのではなく、見た人の視線が集中する場所、そうでない場所で密度にメリハリをつけることで魅力的に、しかも手早く仕上げることができます。この絵で最も見られる箇所は中央の建物の扉です。まずは扉をかっこよくすれば、それだけで絵全体の印象がよくなります。それを意識しつつ全体のバランスを見て整え、完成となります60。

Point 描き込みのメリハリが魅力につながる3つの理由

a. 絵に緩急がつく

絵の中に均一な部分が多いと目が淡泊に感じてしまい、結果的に印象が悪くなりがちです。描き込みにメリハリをつけて絵に自然な緩急をつけることで、見ている人の目を楽しませることができます。

b. 見やすくなる

背景全体には様々な要素がありますが、すべてを均一に描き込むとすべての要素が主張して、見た人がどこを見ていいか、どこに意識を集中すべきかわからなくなってしまいます。描き込みにメリハリをつけることで、まず見るべき点がすぐに認識できるようになります。

c. 周辺視野を再現できる

人の視界はピントが合った部分のみがよく見えます。周辺視野と言われる視界の端は、見えているのに認識しにくい状態になっています。描き込みのメリハリによって、絵の中に人間が慣れ親しんでいる視界を再現できます。



Technique

カスタムブラシの作り方

カスタムブラシ（カスタムサブツール）は自分で作ることができます。ここでは星空ブラシを作成します。作成した星空ブラシは本書の特典にU-Starブラシとして収録しています。

[01] ブラシの先端画像のファイルを作成する

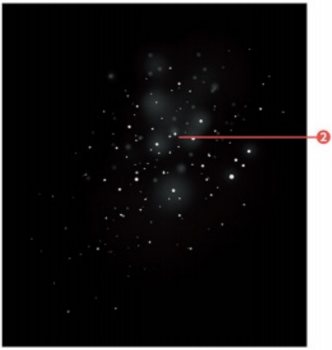
ブラシの先端画像用に新規ファイルを作成します。サイズは2000×2000pxの正方形、解像度は350dpiにしました❶。このくらいの大きさにしておくと印刷する作品にも対応できる高画質のブラシにできます。



[02] ブラシの先端を描く

黒く塗りつぶした背景レイヤーを作成します。その上に新規レイヤーを作成してS-PenブラシとS-Airブラシを使ってブラシの先端を描きます。色は白を使っています。

星空を描くブラシなので、先端の画像には星空の一部を描きます。まずS-Penブラシ［ブラシサイズ：60px］［不透明度：90%］で適当に点を打っていきます。これが星の1つひとつになります。筆圧の加減で点の大きさに変化をつけるのがポイントです。次はS-Airブラシ［ブラシサイズ：400px］［不透明度：30%］で星の光の拡散❷を描きます。これも軽く点を打つような感じがよいです。このぼんやりしたタッチは星の光が拡散した様子と、星雲っぽい表現にもなります。



[03] 素材として登録する

*02*で先端を描いたレイヤーを選択して、メニューの［編集］→［素材登録］→［画像］で素材のプロパティを開き、ブラシの先端として登録します。

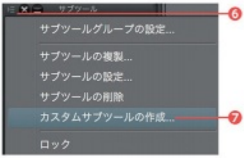
［素材名］は「Star」にして❸、［ブラシ先端形状として使用］❹にチェックを入れます。次に好きな保存先❺を選択して［OK］を押すとブラシの先端素材として登録できます。



[04] ブラシを作成する

[サブツール] パレットの❻の部分をクリックし、[カスタムサブツールの作成] ❼をクリックするとカスタムサブツール (カスタムブラシ) を作成できます。ここでは [名前 : Star] [出力処理 : 直接描画] [入力処理 : ブラシ] ❽にして [OK] を押します。すると作成したブラシの [サブツール詳細] パレットが開きます。

> **Memo** ツールアイコンを変える
>
> ブラシのアイコンは自由にカスタマイズできるので、自分好みのアイコンを自作するのも楽しいです。本書の特典ブラシは私のアイコンになっています。



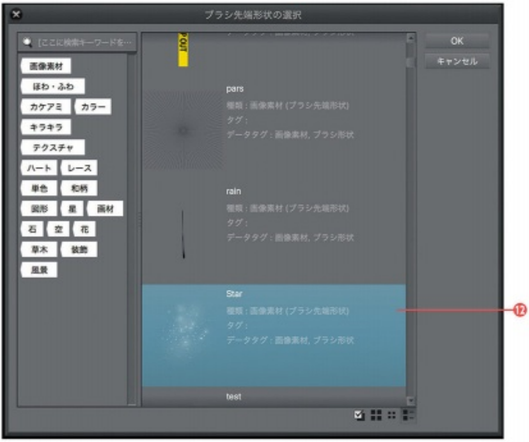


[05] ブラシの先端画像を適用する

*02*で描いて登録した先端画像を、新しく作成したブラシに適用します。まずは [サブツール詳細] ウィンドウの [ブラシ先端] ❾をクリックし、[素材] ❿をクリックしてから⓫の部分をクリックします。これで [ブラシ先端形状の選択] ウィンドウを開きます。

ブラシの先端素材をスクロールして、登録した先端素材⓬をクリックし [OK] を押して確定します。





[06] ブラシサイズを大きくする

星空ブラシは、さっとキャンバスで描くだけで簡単に星空になってほしいので大きいサイズにします。まずは［サブツール詳細］ウィンドウの［ブラシサイズ］タブ⑬で［ブラシサイズ：1000］⑭にします。

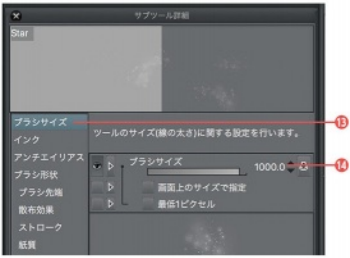
[07] アンチエイリアスを弱くする

［アンチエイリアス］タブ⑮で［アンチエイリアス］の強さを［弱］⑯に変更します。アンチエイリアス処理は拡大すると見えるギザギザを抑える処理ですが、簡単に言うとブラシが少しぼけてしまいます。星空は星1つひとつのぱきっとした情報がほしいので、ここでは弱めに変更します。

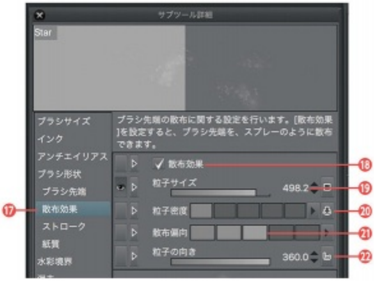
[08] 散布効果でブラシを拡散させる

［散布効果］タブ⑰で［散布効果］⑱にチェックを入れ、ブラシを拡散するようにします。［粒子サイズ：498.2］⑲、［粒子密度］は一番弱く、さらに⑳をクリックして筆圧にチェックを入れ、筆圧で粒子密度が変化するようにします。［散布偏向］は中くらい㉑、［粒子の向き］は㉒をクリックしてランダムにチェック㉓を入れ、［影響度］のスライダーを上げておきます。このスライダーでランダムさの変化量を決めることができます。これで、1枚の画像として描いたブラシの先端が、ランダムに回転したり、粒子密度が変化したり、広がったりなど多様に変化するようになります。

> **Memo　試行錯誤しよう**
>
> この辺の数値や機能は環境によっても描き味が変化します。実際にブラシを使ってその都度試しつつ最適な設定にしていきましょう。操作は言葉で覚えるより実際にやってみるのがおすすめです。









[09] 間隔を変更する

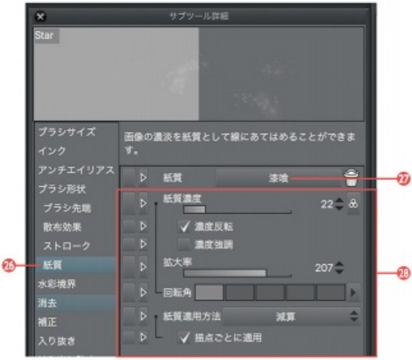
ブラシの密度が高いとさっと描くだけでたくさんの星が描けてしまうので、[ストローク] タブ㉔から [間隔] を一番小さいもの㉕に変更します。

[10] テクスチャをのせて、さらにランダムにする

ここまでの設定だけだと、まだブラシにコピペ感があるので、[紙質] タブ㉖で紙質を設定してさらにランダムにします。紙質はいわゆるテクスチャのことです。ブラシの画像に別の質感(テクスチャ)の濃淡を合成することでコピペ感を低減できます。ここでは「漆喰」㉗にします。漆喰は個人的にお気に入りのテクスチャです。ちなみに漆喰は3つの素材がありますが、それほど大きな違いはないので適当に選択して大丈夫です。あとは数値を㉘のように設定すれば完成です。このブラシでさっとなでるだけで簡単に満天の星空を描くことができます㉙。

> **Memo ブラシの設定を初期設定に保存する**
>
> ブラシの設定が終わったあとは、[サブツール詳細] パレットの [全設定を初期設定に登録] をクリックして、ブラシの設定を保存することをおすすめします。この操作を行っていない状態で [全設定を初期設定に戻す] をクリックしてしまうと、各種設定が消えてしまいます。









蒸気少女の日常

Scene 7

三点透視図法で描く
スチームパンクの世界



❶ 江原康之さんの原画



❷ パース作成



❸ 背景ラフ



❹ 構図の変更



❺ キャラの描き込み



❻ 仕上げ

アニメ『進撃の巨人』『甲鉄城のカバネリ』など数々の作品で作画監督やキャラクターデザインを担っているアニメーター・江原康之さんに原画を描いていただきました。三点透視図法を使った迫力ある構図で、スチームパンクの世界観を持つ作品です。ここでは三点透視図法の実践的な使い方や写真合成による時間短縮テクニック、自分の認識を利用した認識描きなど実用的なテクニックを解説します。

2508×3541px

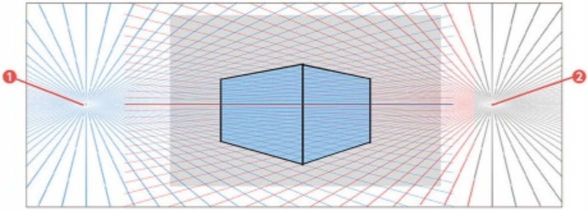
約9時間

三点透視図法の始め方

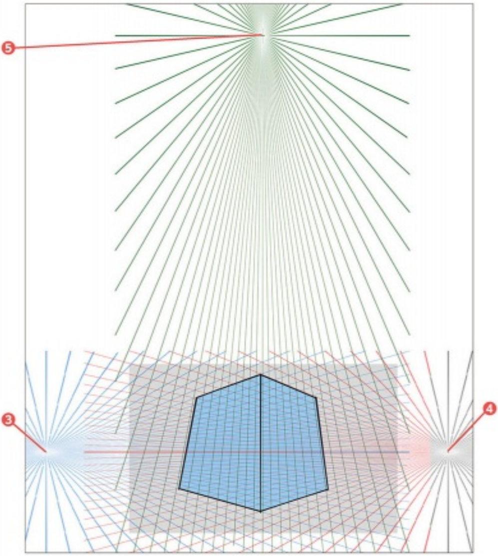
三点透視図法は、壮大な背景を描くときやキャラの動きを描くときなどに重宝されます。消失点が3つあることを理解して、ブラシの使い方を覚えれば、簡単に使いこなせます。ここでは基本を見ていきましょう。

三点透視図法とは何か?

三点透視図法は二点透視図法を発展させて、縦方向に消失点を追加したものです。二点透視図法は左❶と右❷に計2つの消失点がありましたが、三点透視図法は左右❸❹に加えて上❺または下に消失点を設定します。



二点透視図法の例

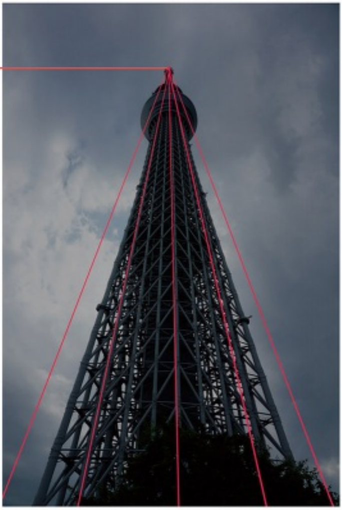


三点透視図法の例

縦方向の消失点とは？

縦方向の消失点がわかりにくい場合は、スカイツリーなど背が高い建物を下から見上げている様子をイメージするとよいでしょう。高い建物は頂上に向かうに従ってどんどん小さくなっていきますが、これは地上から見て高いところにある、言い換えると自分から距離があるために小さくなるのです。消失点とは「遠くにあるものは小さく見えるという現象を突き詰めたもの」です。実際にスカイツリーを下から見上げた写真に補助線を引いてみると消失点があることがよくわかります❻。

❻



三点透視図法はどんなときに使う？

三点透視図法は縦方向の距離感を表現しやすいので、❼や❽のように建物の巨大感や壮大さ、迫力を出したい絵で使うことが多いです。いわゆるアオリやフカンが強めの構図です。またフカンの構図はキャラの顔を大きく見せつつ全身を表現できるため、三点透視図法はキャラをメインで描くときにも意外と使われます。

❼



❽

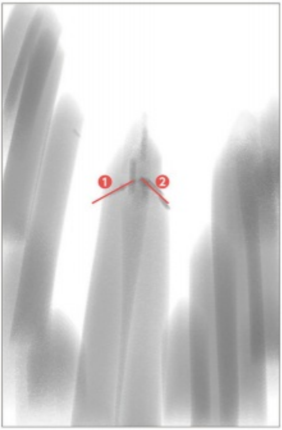


三点透視図法で建物を描く

ここでは、シルエットのイメージに合わせた三点透視図法のパースグリッドを、パースブラシを使って描く方法を解説します。

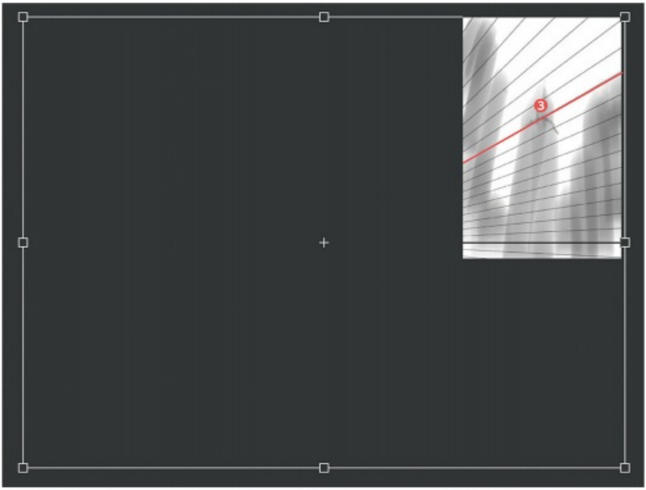
[01] シルエットを描く

サイズを大きくしたS-Oilブラシを上から下に動かしてシルエットを描きます。シルエットの次は、細くしたS-Oilブラシで左❶と右❷のパースに沿った直線を軽く描きます。コツは❶❷の直線以外の細かいポイントを描かないようにすることです。ビルなどを描くときはどうしても窓など細かい線を入れたくなりますがこの段階では我慢しましょう。細かい線を入れすぎると、どこを基準にパースグリッドを作成するか迷ってしまうからです。

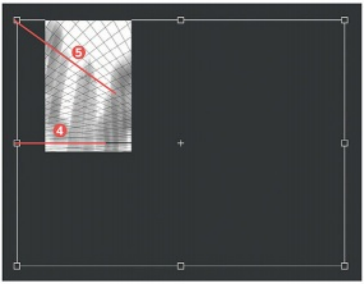


[02] パースブラシを変形する

新規レイヤーを作成し、パースブラシ（U-Persブラシ）で画面の中央をクリックして、変形モード（Ctrl+T）で左に大きく引き伸ばします。パースグリッドが左側の直線❶にだいたい合う状態❸まで拡大したり移動したりしましょう。場所が決まったらEnterを押して確定します。



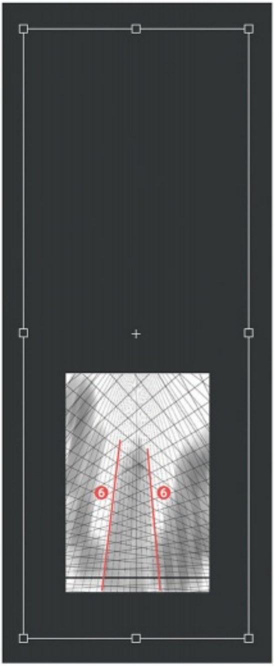
[03] レイヤーを複製して引き伸ばす



02で描いたパースのレイヤーを複製して、変形モード（Ctrl+T）でShiftを押しながら右側に水平移動します。アイレベルである太線❹を02のパースグリッドと重ねることが大切です。上下にずれるとアイレベルの位置がずれたことになります。そのまま、今度は右の直線❷にパースグリッドがだいたい合うまで調整します❺。ここまでの手順は、二点透視図法とまったく同じです。

参照「Perspective：二点透視図法で建物を描く」（p.138）

[04] 3つ目のパースグリッドを作成する



03のレイヤーを複製し、変形モード（Ctrl+T）で今度は縦に引き伸ばします。パースグリッドが、建物のシルエットの直線❻にだいたい沿うようになるまで変形で調整しましょう。基本的に画面の中央付近のメインとなる建物にパースグリッドを合わせるようにします。

三点透視図法は大きく拡大したレイヤーを複数処理することが多いので、そのままでは動作が重たくなりがちです。３つのパースグリッドを決定したらp.139で紹介した、画面内のパースグリッドを切り抜く処理を行って画像を軽くします。

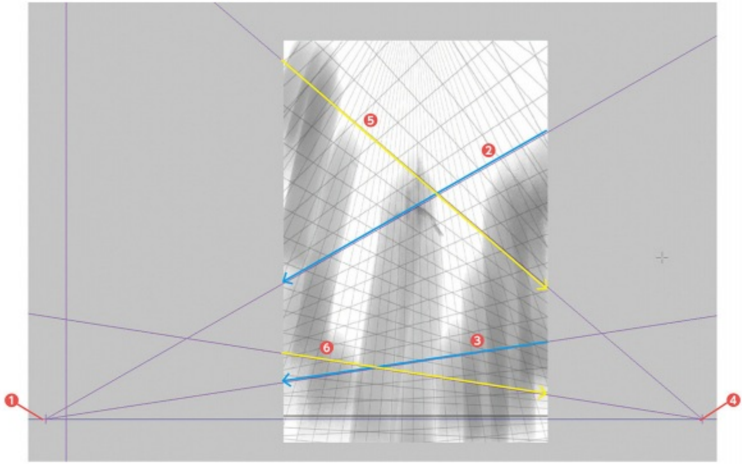
パース定規で三点透視図法の建物を描く

パース定規を使って三点透視図法の建物を描いていきましょう。三点透視図法の建物は垂直な線がほとんどないため、きちんと描こうとすると大変ですが、パース定規を使うことで手早く正確な形をとることができます。

[01] パースグリッドにパース定規を適用する

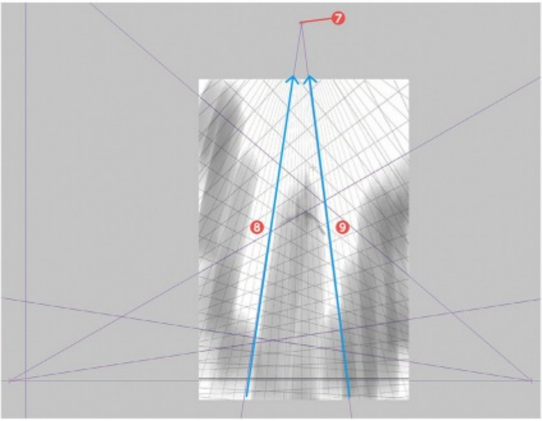
パースブラシ(U-Persブラシ)で作成したパースグリッドに、パース定規を適用します。ここでは「Perspective：三点透視図法で建物を描く」(p.168)で作成したパースグリッドを使用します。まずは新規レイヤーを作成します。[定規]ツールの[パース定規]を選んでパース定規モードに切り替え、パースグリッドを消失点方向になぞることでパース定規を設定します。最初に左側の消失点❶に向かうパースグリッドを2本❷❸なぞって、パースグリッドにパース定規のガイド線が沿うようにします。そうすると左側の消失点のパース定規が設定できます。そのまま、今度は右側の消失点❹に向かうようにパース定規モードでパースグリッドを2本❺❻なぞってガイド線を消失点に合わせれば、二つ目までのパース定規の設定は完了です。ここまでの操作は二点透視図法のパース定規の設定とまったく同じです。

参照「Perspective：パース定規の使い方」(p.92)
参照「Perspective：パース定規で建物を描く」(p.140)



[02] 縦のパースグリッドにパース定規を適用する

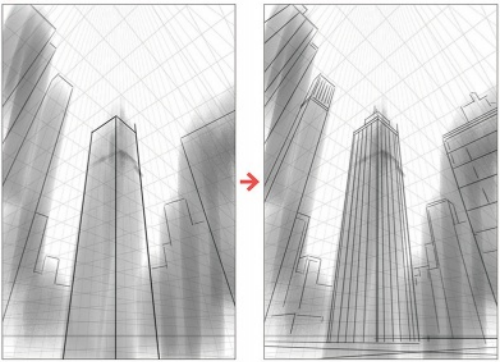
3つ目の縦方向のパースグリッドにも、パース定規を設定します。他の場合と同様にパース定規モードで上側の消失点❼に向かうパースグリッドを2本❽❾なぞってガイド線を消失点に合わせるだけです。これで3つ目の消失点のパース定規が設定できます。



[03] 建物を描く

シルエットを意識しつつ、S-Oilブラシを細くして建物を描いていきます。パース定規を設定したレイヤーではパース定規の補正がかかるので、「3つの消失点に向かう線」だけが簡単に描けます。最初から細かいポイントを描くのではなく、❿のようにまずは大まかな箱で立体感を捉えてから情報を足していくのがおすすめです。

❿



Making

メイキング

01 キャラ原画を確認する

Scene 7では江原康之さんにキャラ原画を描いていただき、キャラの塗りと背景イラストを私が担当します。今回、江原さんに協力いただいたのは「線画」で描いたキャラをどう塗って、どのように背景を仕上げていくかを解説したかったからです。本書では私なりのキャラの描き方をいくつか紹介していますが、線画をしっかり描かないスタイルは、キャラを描く人から見ればあまり一般的ではありません。「線画」のプロフェッショナルのアニメーターさんにクオリティ高い線画を提供していただこうと考えたのです。江原さんには「三点透視図法を使った構図」「スチームパンク」「カッコ可愛い女の子」という点だけを伝えてお任せしました。
江原さんからは「線画」❶と「ベタ塗りのカラーイラスト」❷、さらには「背景の簡単なレイアウト」❸までをいただきました。もうできあがりと言いたくもなる完成度です。ここから背景を描き込みつつキャラも塗り込んで一枚絵としてさらに魅力を引き上げることを目指します。

❶


❸


❷

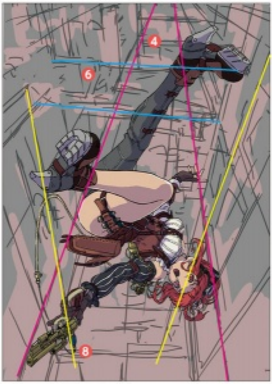

Comment 江原康之さんのコメント

オリジナルキャラクターのイラストは実は普段の仕事とは意外に縁遠いお仕事だったりするのですが、悩みながらも楽しい作業でした。僕自身アニメーターということもありまして、ポージングや表情で「動き」を感じられるような構図を意識してみました。

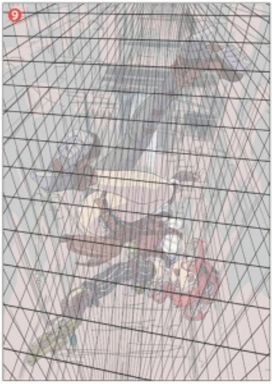
02 パースグリッドを描く

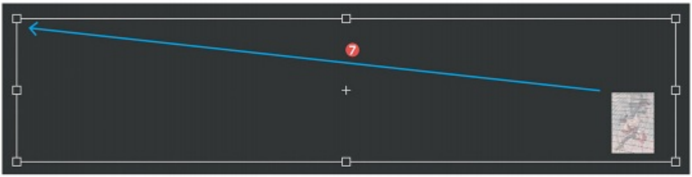
レイヤーを新規作成して、パースブラシ（U-Persブラシ）でキャンバスの中央あたりをクリックします。変形モード（Ctrl+T）でパースグリッドを引き伸ばして、画面奥の1つ目の消失点に向かうパースグリッドを描きます。引き伸ばしたグリッドがラフの奥に向かう線❹にだいたい重なるように調節します❺。2つ目も同様の操作で横方向のラフ線❻に重なるようにパースグリッドを大きく左に引き伸ばして合わせます❼。3つ目は下方向の消失点に向かう線❽に合わせます。これで三点透視図法のパースグリッドが完成しました❾。慣れないと線がたくさんあってわかりにくいと思うので、3つのグリッドを色分けしておいてもよいでしょう。

参照「Perspective：三点透視図法で建物を描く」(p.168)





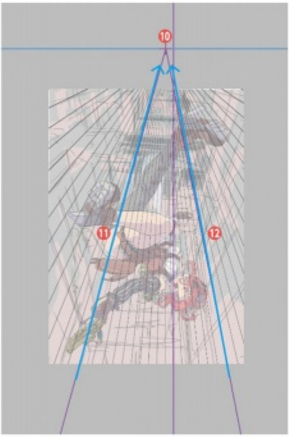




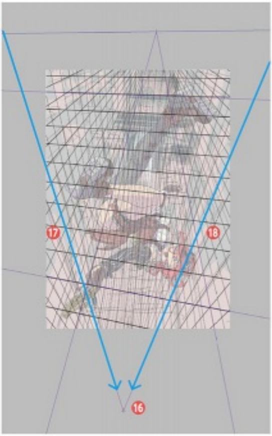
03 パース定規を設定する

新規レイヤーを作成し、パースグリッドに合わせてパース定規を設定していきます。細かな操作は「Perspective：パース定規の使い方」(p.92)を参考にしてください。パース定規モードで、まずは画面奥の1つ目の消失点⑩に向かうパースグリッドを2本だけなぞってパース定規を設定します⑪⑫。同様の操作で次は画面左の2つ目の消失点⑬にパース定規を設定していきます⑭⑮。基本的にパース定規は2本の直線を引くごとに、2本の直線の交点が消失点になります。最後に、3つ目の消失点⑯にパース定規を設定して終了です⑰⑱。3つの消失点を設定する場合は6本の線を引くだけですね。

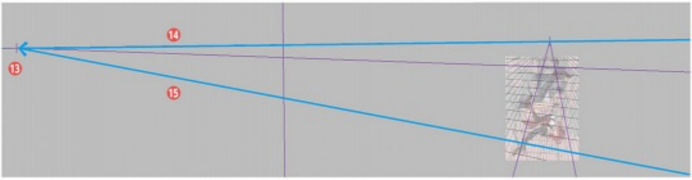
参照「Perspective：パース定規で三点透視図法の建物を描く」(p.170)



1つ目の消失点



3つ目の消失点



2つ目の消失点

Point パース定規の真価は三点透視図法にあり

パース定規が真価を発揮するのは三点透視図法です。三点透視図法はフリーハンドで描こうとすると複数の消失点を同時に意識しなければならないため正確に描くのが難しいですが、パース定規を使えばスピーディーかつ正確に描くことができます。私はPhotoshopで絵を描いているときでも、パース定規の機能を利用して三点透視図法を描くためだけに一時的にCLIP STUDIO PAINTを使うことがあるくらいに重宝しています。

04 立体を把握する

パース定規を設定したレイヤーに、S-Oilブラシを使ってパースに沿った直線のタッチを入れます⑲。パース定規を設定していれば、ブラシをフリーハンドで動かすだけで、正確な直線に補正してくれます。色は背景のラフ線の色を［スポイト］ツールで取得して使います。

これは背景の立体感を把握するためのタッチです。Scene 7では背景をスチームパンクの都市にする予定ですが、都市を構成するビルなどの要素は単純化すると箱になります。そのため、ここでは⑳のように箱をイメージして、箱に影をつけるように意識するとよいです。とは言っても、あくまで把握のためなのでそれほど正確にきっちり描く必要はありません。

Point 三点透視図法は単純化して考える

三点透視図法を使う背景は、一般的に密度が高くたくさんの要素を描くことが多いです。慣れていないと、モチーフの表面を描くことに集中してしまい、三点透視図法特有の迫力ある空間が表現できません。それを防ぐために、箱や円柱など、モチーフを単純化して意識することが大切です。これはラフなど初期の段階に限りません。描いている途中で違和感があったり、気に入らなかったりした場合は⑳のように補助線を描いてみて、自分の中でもう一度立体を確認してみるとよいでしょう。





05 ライティングを確認してコントラストをつける

キャラのライティングを確認します。影のつきかたを見て、どの方向から光が当たっているか把握しましょう。胸の下側や顔、脚の側面㉑に光が当たっていること、おしりと背中のメカ㉒に強いハイライトがあることから「カメラ正面からの光」と「キャラの背後からの光」の2つの光源に照らされていると考えることができます。つまり、キャラの背後の背景は明るくなるわけです。

[オーバーレイ] モードのレイヤーを新規作成し、S-Airブラシを使って、明るめのブルーでキャラの背後を明るくします㉓。ブルーを使ったのはキャラの色が暖色系だったためです。江原さんの絵はとてもはっきりした強い線で描いてあるため、背景の塗りもそれに負けないくらい強いコントラストが必要になります。そのため、さらに [乗算] モードのレイヤーを新規作成し、キャラの周囲を暗くしてコントラストを強くしています㉔。





→

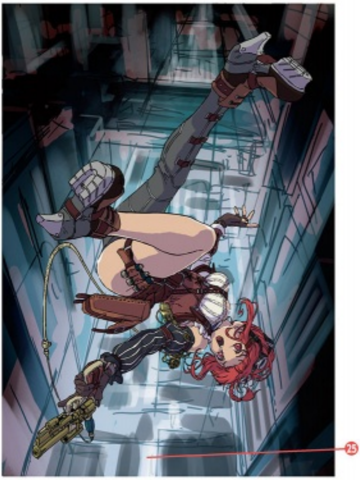


06 下地を描き込む

S-Oilブラシでキャラの背後に白いタッチ㉕を入れます。これは都市から漏れる明かりです。このときふんわりと全体を明るくせずに、漏れる明かりのすぐそばに暗いタッチ部分を入れて引き締めるとシャープでかっこよくなります。
同様のブラシでビルの窓を描きます。パース定規をオンにしてブラシを動かすと楽に正確な線を引くことができます。ビルを描くときは㉖のように下に向かう直線をしっかり描写することで高さを強調できます。漫画などの集中線と同じ原理です。まだラフの段階なので、あまり細かな整合性は考えず、この辺にこんなものがあったらいいな程度で構いません。
さらに、この絵には下から上に向かう流れ㉗があるので、㉘の位置に背景の軸となるアーチ橋のようなものを描くことで打ち消しています。

Point 背景の軸を描く

風景の絵でも、キャラがメインの絵でも、背景には全体を支える軸となるモチーフを描くようにしましょう。軸となるモチーフとは「ここはこういう場所で、こういう世界なんだよ」ということを伝えるものです。ここではそれがアーチ橋㉘にあたります。背景の軸は、ファンタジーやSFなど現実とは異なる世界を描く場合に特に重要になります。





07 背景の色調を変える

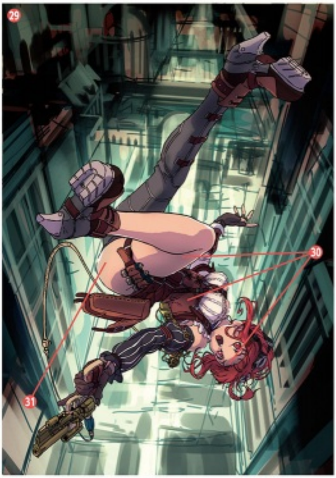
背景のレイヤーを統合して、[編集]→[色調補正]→[カラーバランス]でハイライトの色調を緑に寄せて雰囲気を変えます㉙。この調整は以前の青みがかった光だと、スチームパンクの雰囲気というよりスタイリッシュでSFな雰囲気になりそうだったからです。

08 キャラの影を複雑にする

[乗算]モードのレイヤーを新規作成し、S-Airブラシで㉚のようなキャラの影にグラデーションを加えます。光が当たっている部分㉛はそのままにすることがポイントです。これは光が当たっている部分にまで情報量を加えてしまうと、立体感がさらに出る分だけ日本のキャラ特有の平面的なかわいさが薄れてしまうためです。影に加えるグラデーションは立体感を出しつつ、日本的なかわいさも失いません。
次はグラデーションの影をE-S-Oilブラシ[不透明度：30%]で少しずつ削り取るように消して整えていきます。消すときの最も大切なポイントは㉜のように、光と影の境界の部分は消さずに残すことです。このテクニックはキャラの塗りでとても使えるテクニックで、キャラとしてのかわいさ、カッコよさを維持しつつ、強い立体感やシャープさを表現することができます。脚はセクシーさにつながる部分なので、筋肉の流れや肉感を感じさせる影を残すようにします㉝。この段階まで描いたところで、1週間ほど絵を寝かせました。

Point 日本のキャラは普通の立体ではない

日本風のキャラを描くときに、普通の立体を描くように細かな陰影を描写してしまうとリアルになりすぎたりして、キャラ特有の「らしさ」がなかなか表現できません。これはそもそも多くの日本のキャラは面（色を塗ること）ではなく線画で輪郭を描く絵がベースになっているからです。そのため、通常の立体を面で描く手法だと違和感が出てしまうのです。ですが、このページで紹介した影のグラデーションと光と影の境界に強い影を置くテクニックはその違和感を減らす効果があります。キャラクターイラストを描く人はぜひ取り入れてみてください。





09 構図を思い切って変える

1週間後に改めて絵を見ると、キャラが逆さになっているため、目が混乱することに気づきました。ぱっと見でどういう絵か認識しにくいのです。
一枚絵は初見の印象がとても大切なので、思い切って構図を大胆に変えることにします。メニューから［編集］→［キャンバスを回転・反転］→［180度回転］を選んでキャンバスを回転させました34。大きな変更ですが上下の方向が変わっただけなので、パースはそのまま使用することができます。ついでに、背景の色味をカラーバランスの補正で彩度が高めの黄緑に寄せました。色のメリハリが弱いと感じたからです。
ちなみにキャンバスを回転すれば、パース定規も同じように回転するので再設定する必要はありません。

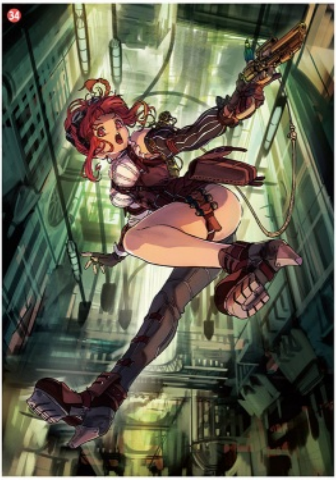
Memo 悩んだら大きく変える

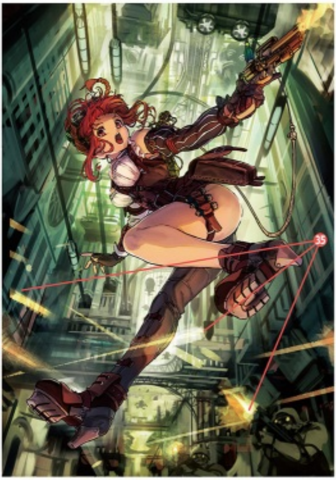
構図を変えるときは少しずつ変化させるとドツボにはまることが多いです。何が正解かよくわからなくなりがちです。そういうときは絵のファイルを複製して保険を作った上で、思いっきり構図を変えてしまいます。悩んだときは一気に大きく変えたほうが、結果的に絵の仕上がりも良くなることが多いです。

10 キャラのポーズに意味づけする

構図の変更でキャラが空中にいる理由づけが弱くなったので、敵の銃弾を避けているシーンをイメージして敵と発砲エフェクトを追加しました。エフェクト35は情報量がほしいので粗いテクスチャ効果があるT-Pastelブラシで、敵36はS-Oilブラシで描いています。シルエットで敵らしく見せるために、怪しげに発光する目と甲冑のような防具が特徴のデザインにしました。


36


34


35

11 キャラを描き込む

レイヤーを新規作成し、S-Oilブラシをメインに使ってキャラを描き込んでいきます。㊲のように、今まで影のグラデーションだけだった部分に、細かな影を描いて立体感をつけていきます。影を描くときはp.178で解説した、光と影の境界に入れる強い影を忘れないようにしてください。

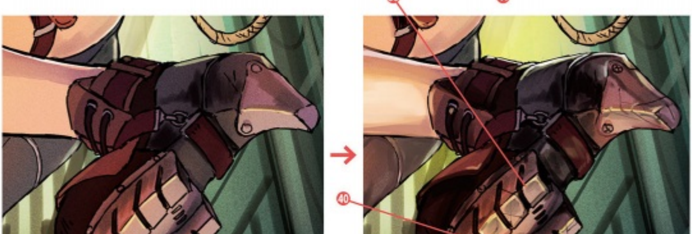
この絵では顔まわりの質感をあまり考えないようにしています。これは、キャラをカメラで撮影していると考えると、顔が最も遠くにあるからです。逆にカメラに近い靴㊳などは表面の傷など細かな質感を描いていきます。質感の表現で距離感を表現するわけです。

質感を描くときも、立体感をつけるときも最も大切なポイントはハイライトの入れ方です。光がどのように当たっているかしっかり考えて、㊴㊵のようにシャープなハイライトを加えて絵を引き締めます。また、㊶のように目や顔の輪郭など目立たせたい部分はハイライトのすぐそばに暗い部分も描いてコントラストを高くします。

Point 全体の立体感が一番大切

描き込んでいると細かな立体感が気になりますが、最も大切なのは頭であれば髪の立体感ではなく、頭全体の立体感です。細かな表現は大切ですが、全体の立体感を常に見失わないようにしましょう。



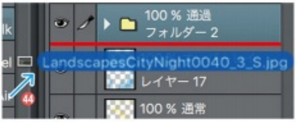


12 写真を合成する

写真素材42を［オーバーレイ］モードで背景に合成し、背景の情報量を増やします43。



写真素材は［ファイル］→［読み込み］→［画像］でもキャンバスに読み込めますが44のように［レイヤー］パレットに直接ドラッグするほうがお手軽です。



読み込んだ写真素材は画面全体に引き伸ばします45。読み込んだままの状態だと写真の縦横比が固定になっているので、［元画像の比率を維持］46のチェックを外すことをおすすめします。写真合成は背景の情報量を簡単に増やすことができるので、高密度の背景を描くときによく使うテクニックです。

参照「Technique：写真合成と色合成」(p.186)







7 蒸気少女の日常



㊼



㊽

13 認識描きで描き込む

写真合成によって情報量を増やしたことで、描き込みの手がかりが多くなっています。例えば、私は㊼の黒い部分が「大きな入り口で暗くなっている」というように見えました。そこでレイヤーを新規作成し、パース定規をオンにしてS-Oilブラシで左右の壁㊽を描き加え、実際に大きな入口があるデザインにしました。このテクニックを「認識描き」と呼んでいます。認識描きは自分の認識、「ここは○○に見える」という印象をそのまま形にする技法で、自然物やファンタジーなど、あらゆるモチーフで応用できます。

参照「Technique：認識描き」(p.188)

49



50



51



52



14 情報量を整理する

背景を描き込んでいくとキャラが見にくく、絵の状況が伝わりにくくなっていることに気づきました49。そこで［乗算］モードのレイヤーを新規作成し、S-Airブラシで暗いグレーをのせて、全体の明度を一気に下げました50。暗くして情報をつぶしたのでキャラは見やすくなりましたが、今度は密度が足らなくなったので51の写真素材を［加算］モードで合成して窓の灯りを追加しました。夜景の光がほしい場合は、［オーバーレイ］モードではなく［加算］モードにして合成すると光がそのまま絵に反映されて効果的です52。

15 背景をさらに描き込む

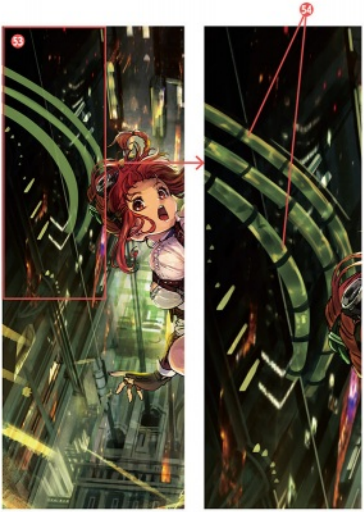
いったん暗くして抑えた背景にS-Oilブラシを使って描き込んでいきます。背景の建物のほとんどが直線的なのが気になったので、曲線の窓を追加することにしました。窓はまず下地となる明るめの緑で簡単なあたりを描きます53。あたりはパース定規をオフにしてフリーハンドで描いています。あたりを描いたら周囲の暗い色を［スポイト］ツールで取得して、S-Oilブラシで窓にタッチを加えます。ポイントは54のようにガラスと支柱の境界部分を明るくすることです。ガラスについてはScene 5（p.154）を参考にしてください。

Point 曲線と直線のバランス

街並みに違和感がある場合は、建物のデザインが直線や曲線に偏っている場合が多いです。曲線の建物が多ければ直線の建物を、直線が多ければ曲線を、というように全体のバランスを見てデザインにメリハリをつけることを意識しましょう。

16 敵兵士を描き込む

次は敵兵士を描き込んで密度を上げていきます。しかし、兵士はあくまで脇役なので目立ちすぎても困ります。そこで描き込みは、ハイライトとシルエットを重視するようにします。ハイライト55は銃の閃光を反射しているようにエフェクトの色を［スポイト］ツールで取得して使います。シルエットは兵士の背後を明るくする56ことで強調しています。





17 白煙を描き グレア効果を加える

キャラの背後を明るくしたかったのですが、シャープなハイライトを入れてしまうと背景の情報が強くなりすぎてしまいます。そこで、スチームパンクっぽい白煙を描いてぼんやり明るいイメージにします57。キャラのレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、U-Cloudブラシを使って煙を描いていきます。U-Cloudブラシは雲ブラシですが、煙なども簡単に描けるので便利です。次に［加算］レイヤーを新規作成し、S-Airブラシで58付近を中心にタッチを入れ、グレア効果を表現します。人は本能的に明るい部分を見るので、顔の周囲を意図的に明るくします。煙の柔らかな明るさを加えたため、画面下部分のパキッとしたモチーフとのメリハリも生まれました。

参照「Point：グレア効果」(p.47)

Point すべての要素でバランスをとる

直線と曲線、シャープさと柔らかさ、明と暗など、ありとあらゆる要素には対になった表現が存在します。何か違和感があったり魅力を感じにくかったりする作品は、柔らかいだけでシャープな部分がない、暗いだけで明るい部分がないというように、対になった表現が少なく、バランスが崩れていることがほとんどです。自分の作品が気に入らなかったら、対になる要素がちゃんと表現できているか、バランスが崩れていないかを意識して確認するとよいでしょう。

18 ブラッシュアップする

キャラを中心に全体にS-Oilブラシ、S-Penブラシ、G-S-Oilブラシで描き込みを加えて完成となります。特に銃や機械などの金属は、非常にシャープなハイライト59と柔らかな影60がポイントなのでS-Penブラシでシャープに描き、G-S-Oilブラシで一部をぼかすという工程を繰り返してリアリティを高めていきます。





Technique

写真合成と色合成

写真合成と色合成は、絵の情報量をすばやく増やすために便利なテクニックです。デジタルイラストならではの技法です。

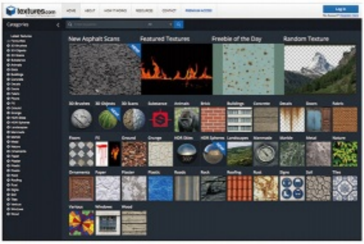
写真合成とは

写真合成は、写真を絵に合成して情報量を作り出す技法です。デジタルの絵の弱点として、アナログの絵に比べると情報量が少なくなる点があります。アナログの絵は実体があるので、紙の凹凸や絵の具の盛り上がりなどでも情報量が上がります。デジタルの絵でもアナログの絵に匹敵する情報量を描き込むことで弱点を克服することも可能ですが、とても時間がかかってしまいます。写真合成は実写の高い情報量を利用して、描き込みの時間を短縮することができます。本書ではScene 7とScene 8で使用しています。

・写真の著作権について

写真合成の素材には、自分で撮影した写真か、画像素材サイトで配布されていて利用許諾が明確な写真を使用してください。画像検索で見つけた写真や、他人がインターネットに公開している写真を勝手に使用してはいけません。著作権侵害になります。著作権侵害は犯罪です。著作権について細心の注意を払って使用してください。
画像素材サイトで無料の利用が可能となっている場合でも、商用利用や加工は不可の場合もあります。画像素材サイトの写真や画像を利用する場合は、絵の合成に使って良いか、利用許諾をきちんと確認することが大切です。

・おすすめの画像素材サイト
　textures.com
　(https://www.textures.com/)
『トイ・ストーリー』を制作したPIXARや『ロード・オブ・ザ・リング』を制作したwetaスタジオなども使用しているとても信頼性の高いサイトです。会員登録は必要ですが、無料で使用することも可能ですのでぜひ利用してみてください。本書で使用している写真素材はすべてこちらからダウンロードしたものです。



色合成とは

色合成とは、描いている途中の絵に自分の別の作品を合成する技法です。色の多様さと偶然を生み出すことを目的としています。アナログの絵では勝手に起こる絵の具のにじみや混ざりは、デジタルの絵だと再現しにくく、アナログの絵に比べて色の情報量が少なくなりがちです。そこで、自分の作品を合成することで意図していない色の変化や偶然を作り出します。本書ではScene 5で使用しています。

・絵素材について

合成する絵は必ず自分の作品を使用してください。例え権利に問題がない作品であっても、他人の作品を自分の作品の下地にすることに対しては嫌悪感を抱く人も多いのでおすすめできません。

素材の合成方法

写真合成も色合成も合成方法は共通です。

[01] 合成する写真、または作品を用意する

必ず権利に問題がない写真や、自分の作品を合成素材として用意してください。

[02] キャンバスに読み込む

メニューから［ファイル］→［読み込み］→［画像］でキャンバスに合成素材を読み込みます。［レイヤー］パレットに素材をドラッグ＆ドロップ❶しても読み込めます。

[03] 好みの大きさに変形する

そのまま使ってもよいですが、❷をドラッグして好みの大きさに変形させるとよいでしょう。［ツールプロパティ］パレットの［元画像の比率を維持］❸のチェックを外すと自由な形に変形できるようになります。

[04] レイヤーをラスタライズする

合成素材のレイヤーの❹のあたりを右クリックして［ラスタライズ］を選択します。これでレベル補正などが可能になります。また、ラスタライズするとアイコン❺が消えます。

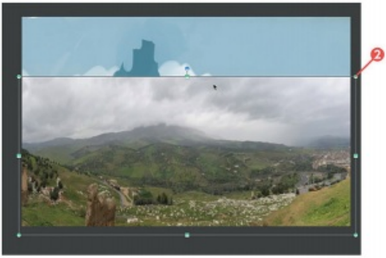
[05] レイヤーを［オーバーレイ］モードにする

レイヤーの合成モードを［オーバーレイ］モードにすると、下地の明暗を維持したまま合成素材の情報を追加できます❻。合成モードは［乗算］や［加算］などでも大丈夫です。合成したあとに絵を暗くしたい場合は［乗算］モード、夜景などで明るくしたい場合は［加算］モードがよいでしょう。

[06] ［レベル補正］で調整する

メニューから［編集］→［色調補正］→［レベル補正］でスライダーを操作して合成の強さを調節します。好みの強さになったら、クリップレイ（p.41）を行ってそれぞれのレイヤーに合成を適用すれば完了です。











Technique

認識描き

認識描きは、自然物から建物まであらゆるものに応用可能な描き方です。認識描きを覚えると描画のスピードをかなり向上できます。ここでは、認識描きを使って森を描く方法を紹介します。

認識描きとは?

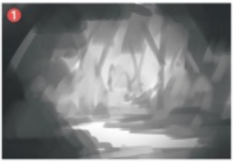
認識描きとは、「〜っぽく見える」という自分の認識を意識して描き込んで、認識したそのものにしてしまう技法です。例えばAが岩に見えたら岩に、城に見えたら城にしてしまいます。自分の発想にないものを描くことができるのでランダム感が大切な自然物やコンセプトアートと相性が良いです。

認識描きを使った森の描き方

認識描きの特徴の1つは、自分の発想にない形や自然なランダム感を作り出せることです。ここでは、認識描きを使って森を描いてみましょう。まっさらな状態から「ここに〜を描く」というように自分で決めていくと森の多種多様な植物や自然のランダム感の表現が難しいため、認識描きを使うことをおすすめします。

[01] グレーの下地を描く

S-Oilブラシを使って適当なグレーで下地を描きます。森の下地を描くときのコツは、奥を明るくした場合は手前を暗く、手前を明るくした場合は奥を暗く、というようにコントラストをつけることです。今回は奥を明るく、手前を暗くしました❶。奥を暗くすると不気味な印象にもなるので、ホラーな雰囲気にしたい場合はこちらがおすすめです。



[02] [オーバーレイ]レイヤーで彩色する

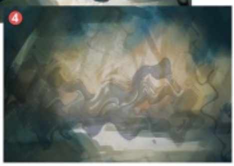
[オーバーレイ]モードのレイヤーを新規作成し、光の色を黄色〜オレンジ、影の色を青と意識してS-Oilブラシで彩色します❷。緑はあえて使わず、黄色+青の混色で緑に見えるように描くのが、色彩豊かな森を描くコツです。



[03] 色合成する

メニューから[ファイル]→[読み込み]→[画像]でキャンパスにScene 2の作品を読み込み、[乗算]モードで合成します❸。合成は基本的に[オーバーレイ]モードを使うことが多いですが、今回は下地が明るいので[乗算]モードで暗くします。このままだとキャラの顔などが見えすぎるので、[フィルター]→[変形]→[波形]で波形フィルターをかけて全体を歪ませます❹。波形フィルターの数値は好みで決めて問題ありません。認識描きは基本的に写真合成か色合成と組み合わせて使うことが多いです。合成によって発生した意図しない変化や偶然を利用できるからです。





[04] 自分の認識を観察する

合成した状態で絵をよく見て、自分がどのように絵を認識しているか観察します。私は❺をよく見て、❻で白く描いたように葉が茂っていると認識しました。認識描きは、自分がどのように絵を見ているか自覚することから始まります。

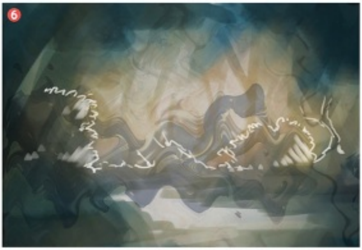
[05] タッチを加えて認識した形に近づける

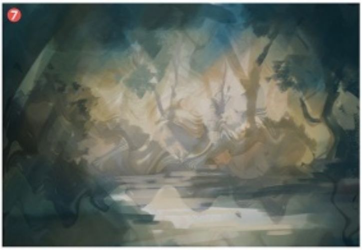
T-Sakuyoブラシでタッチを少しずつ加えて、認識したものをもっとそれらしく見えるようにしていきます❼。タッチはScene 5で紹介した木の描き方（p.133）を参考にしてください。この段階のポイントは無闇に描きすぎないことです。適当にタッチを加えていくと、自分の認識と異なった形になり、最初の認識までよくわからなくなってしまうので、できるだけ少ないタッチで意図する形に近づけるようにしましょう。

[06] 彩度を上げて描き込む

色がくすんでいることが気になったのでメニューから［編集］→［色調補正］→［色相・彩度・明度］を選んで彩度を上げます❽。ある程度鮮やかになったら、T-Sakuyoブラシを点を打つように使って、葉の塊を描くイメージで描き込んでいきます❾。さらに❿などの下草はT-Lineブラシを上下にさっと動かせば描くことができます。森は木や草が集まったものと考えられるので、「Technique：木の描き方」（p.132）や「Technique：草原の描き方」（p.130）を参考にするのがおすすめです。











潮風の街

Scene 8 広々とした世界を描く



❶
ラフ



❷
3Dモデル配置



❸
ラフ線画



❹
彩色



❺
背景の描き込み



❻
仕上げ

パースを意識して何回も絵を描いていると、パースグリッドをイメージで捉えられるようになってきます。ここではそれを目標にして、パースグリッドは使わずに、広くて気持ちのよい背景を描きます。CLIP STUDIO PAINTでの3Dモデルの活用や、海辺の描き方、山の描き方を紹介します。さらに、今までの章のおさらいもかねて雲や空などオーソドックスなモチーフを盛り込みました。ファンタジーともSFとも違う、今が少しだけ異なっているような、ワクワクする作品にしました。

2508×3541px

約12時間

Making

メイキング

01 シルエットラフを描く

Scene 8では本書のカバーイラストを描きます。Scene 5でもカバーイラストを描こうと試みていましたが、背景イラストらしい壮大さをわかりやすく表現するために室外のイラストにしたいと考え不採用にしました。また本書のテーマである「キャラの魅力を増すための背景」を意識してもう少しキャラを大きく描くことにします。
たくさんラフを描きました。たとえば次の2つは途中でボツにしたものです。ラフはすべてS-Oilブラシでシルエットから描くようにしています。

・男女が手をつないで堤防を走るイメージ
キーワード：
スピード感、キャラの動き
ボツ理由：
オビがあると狙ったスピード感が出ないため



・男女が自転車で海辺の坂を降りるイメージ
キーワード：
3Dモデル、坂、青春
ボツ理由：
色の仮置きまではしたけれども、背景に目を惹く要素がなかったため



ラフを終えて描き進めていても、納得がいなかったときは捨てて一からやり直しています。こうやって進めていくうちに、海辺で自転車を押す女の子をメインキャラとしたラフ❶にたどりつきました。
このラフの時点では、アイレベル❷を傾けたことでオビに邪魔されない動きがあることと、キャラとモチーフのシルエットがシンプルでわかりやすかったので先に進めました。
ただし、この時点で、このイラストの採用を決めていたわけではありません。ラフを描き進めていくうちに背景に空中都市というキャッチーなモチーフを描くことを思いつき、キャラのデザインがまとまっていき、彩色していくあたりで確信を得ています。



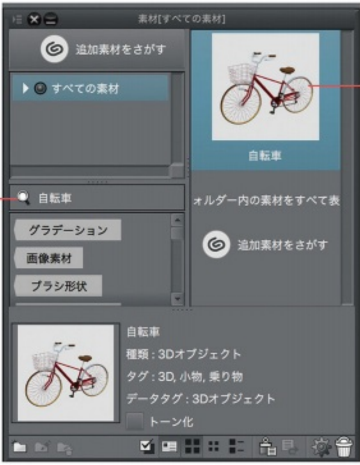
Memo　アイレベルを傾けた構図

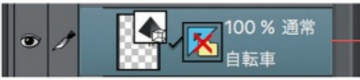
アイレベルが傾いていることは、撮影しているカメラを右か左に傾けていることと同じです。パースグリッドを引くのであれば、この傾いたアイレベルに合わせます。今回は、初見の印象や絵としての気持ちよさを重視した作品にしたかったので、パースグリッドを使っていません。パースグリッドを使えば正確な絵にはできますが、モチーフによっては絵の勢いや気持ちよさが失われてしまうこともあります。

02 3Dの自転車を配置する

メニューから[ウィンドウ]→[素材]の中のいずれかの項目をチェックして[素材]パレットを表示します。[素材]パレットの検索ボックス❸に「自転車」と入力すると自転車の3Dモデルが表示されます。❹をキャンパスにドラッグするとレイヤーが作成され、キャンバス上で3Dモデルが操作できるようになります(PCにダウンロードしていない素材の場合、クラウドからダウンロードするかを確認されますので、[OK]を押してダウンロードしてからもう一度ドラッグしてください)。
3Dモデル上のアイコン❺をドラッグすることでモデルの回転、移動、縮小などの操作ができます。この操作で3Dモデルの自転車をラフの自転車に合わせます。あとはモデルのレイヤー❻を右クリックして、ラスタライズ(通常のレイヤーに変換)すれば3Dモデルから正確なシルエット❼を作成できます。ここではラフに合わせてグレーに塗りつぶしていますが、3Dモデルの色がついたレイヤーも複製して残しています。









Point 3D素材の活用法

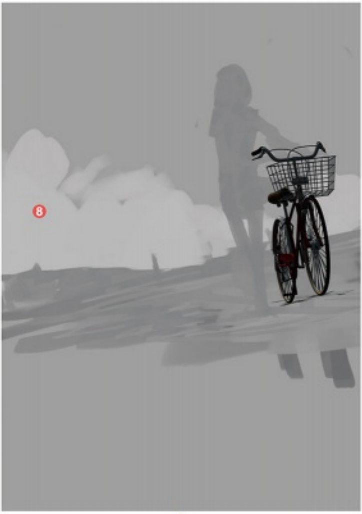
CLIP STUDIO PAINTでは3D素材が多数提供されています。これらの素材は3Dモデルのレイヤーとして配置でき、さらに3Dモデルのレイヤーをラスタライズすると通常のレイヤーに変換できます。そのため、特に自転車などの緻密なモチーフは3Dモデルを自由な大きさ、角度で配置し、レイヤーをラスタライズして、その上から描くという手法が有効です。3Dモデルを正確な下地として利用すれば、細かい物体でも非常に楽に描写することができます。

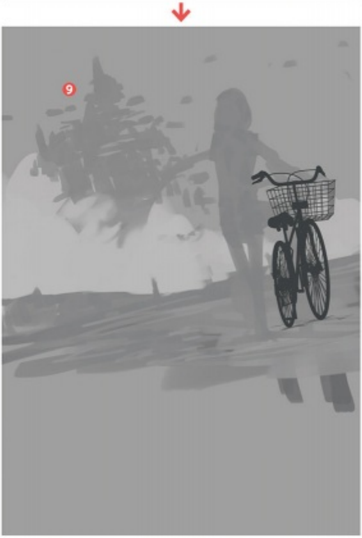
03 空中都市を描く

画面の奥に、空に浮かぶ空中都市を描くことにします。まず、キャラと背景のシルエットレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、S-Oilブラシを使って大きな積乱雲を描きます❽。その積乱雲の上に❾のように空中都市のシルエットを描いています。雲の手前にキャラを、雲の奥に空中都市を置いて、コントラストに差をつけ、それぞれの要素を目立たせるように考えて配置しています。

04 キャラのラフ線画を描く

S-Oilブラシを使ってキャラのラフ線画を描きます❿。線画を描くだけでなく、濃い色の服や影となる部分はブラシを大きくして塗って、全体のシルエットを捉えるようにします。キャラのデザインは現代風にしました。空中都市がある世界ですが、遠い未来というイメージではなく、かといって完全なファンタジー世界とも違う、現実と少しだけ違う世界というイメージだったからです。

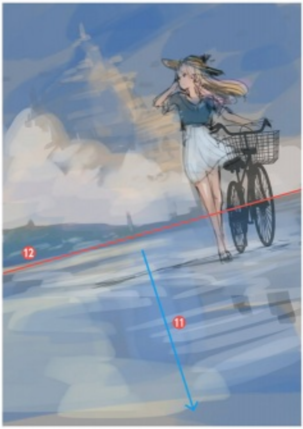






05 彩色する

［オーバーレイ］モードのレイヤーを新規作成して、S-Oilブラシを使って彩色します。右から西日が当たっているイメージで、雲や都市、キャラなどは黄色で、空と海は同じ中間色の青で塗っていきます。海は反射を表現するために⑪方向にブラシを動かすようにします。簡単に彩色したら［オーバーレイ］レイヤーをラフレイヤーにクリップレイ（p.41）して色を定着させます。

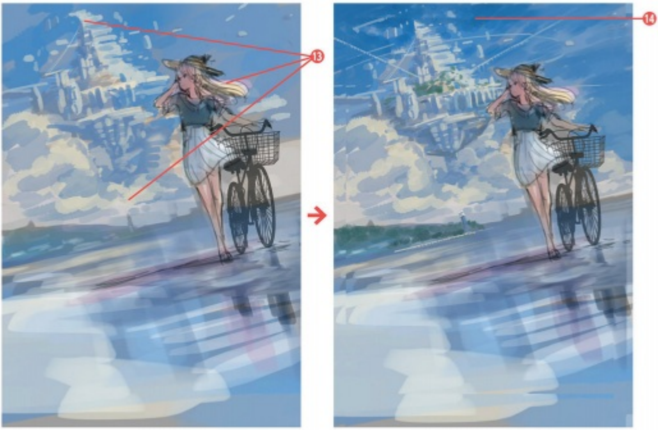


Point 水の反射はアイレベルの垂直方向になる

水の反射を表現したい場合は、アイレベル⑫に対して垂直の方向にブラシを動かすようにしましょう。Scene 8ではアイレベルが傾いているため、その傾きに合わせて斜めにブラシを動かす必要があります。

06 描き込んで実在感を高める

S-Oilブラシ［不透明度：80%］でタッチを入れて実在感を高めていきます。［オーバーレイ］モードのレイヤーで着色しただけの状態はふわふわと曖昧な印象になっているので、不透明度の高いブラシでシャープな部分を作り、実在感を出すわけです。特に顔や髪の毛のハイライト、雲の右側、街の右側など光が当たっている部分⑬は重点的に塗っていきます。また空⑭はT-Pastelブラシで濃いめの青を使って塗ります。空の色を濃くすることで間接的に都市のシルエットを強調していきます。



07 キャラを塗り込む

S-Oilブラシ、S-Sakuyoブラシでキャラを描きます。S-Oilブラシでスカートやシャツの胴体部分などのなめらかな立体感を表現して、S-Sakuyoブラシの筆圧で小さくなるシャープなタッチ⑮をシャツのシワの表現に使います。色はすでにキャンバスにある色を［スポイト］ツールで取得して使用します。例えばシャツであれば明るい部分は⑯の色を、暗い部分は⑰の色を使っています。キャンバスにすでにある色は絵の空間になじんでいる色なのでカラーサークルから新しく追加するより使いやすいです。





08 砂浜を描く

T-Pastelブラシで色は明るめの黄色～オレンジを使って砂浜を描きます。ブラシは⑱のようにあえてギザギザに動かします。砂浜は奥行きを捉えにくいですが、このタッチを使うことで奥行きの表現が楽にできます。砂浜のおかげで、手前から奥に向かう流れができてより奥行きを感じるようになりました。





09 写真合成する

空中都市の部分に写真を合成して質感を上げます。⑲の写真をメニューの［ファイル］→［読み込み］→［画像］でキャンバスに読み込みます。この写真のレイヤーをラスタライズして、レイヤーのモードを［オーバーレイ］にします。次に変形モード（Ctrl+T）で位置と大きさを調整して、空中都市に重ねるようにします。さらに、メニューの［編集］→［色調補正］→［レベル補正］でコントラストを調整してどのくらい写真の情報を残すか調整したら、最後に空にはみ出た部分⑳をE-S-Oilブラシで消して空中都市だけに合成されるようにします㉑。

参照「Technique：写真合成と色合成」(p.186)

Point どんな写真を合成に使うか

基本的に、モチーフに合わせて写真を選択します。ここのモチーフは空中都市なので、家や窓の情報がたくさんある写真⑲を使用しています。森を描きたいときは森の写真を、草を描きたいときは草原の写真を合成するとよいでしょう。ただし、あえて描きたいものとは別ジャンルの写真を合成することで、自分の発想にない形を生み出すというテクニックもあります。


㉑


⑲

写真合成

⑳


8 潮風の街

10 空中都市に2種類の描き込みを行う

空中都市に対して、情報量を増やす描き込みと減らす描き込みを行います。

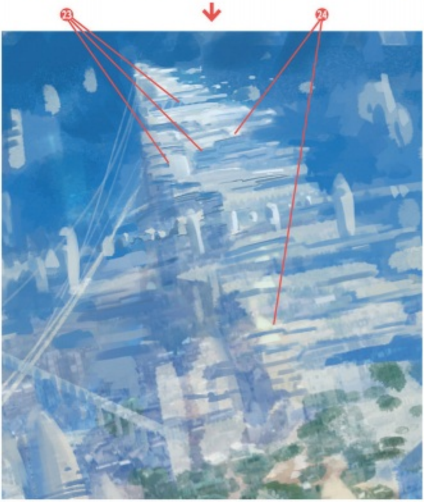
・情報量を増やす描き込み
S-Sakuyoブラシ［不透明度：90%］を使って情報量を増やすように描き込んでいきます。下地にできたくぼんだように見える部分㉒に暗い色のタッチ㉓を加えて立体感をさらに出していきます。明るい部分と暗い部分の境界に強い影を入れることでコントラスト、立体感が強調されてシャープな印象になります。これはScene 7のキャラの塗り方(p.178)と同じ理屈です。

・情報量を減らす描き込み
S-Oilブラシを使って、写真合成でできた情報量を抑える描き込みもしていきます㉔。S-Oilブラシのなめらかなタッチが写真合成の粗さを整え、情報量を減らしてくれます。あえて描きつぶすことで情報量がある部分とない部分のメリハリを生み出すのです。

Point 減らす描き込み

一般に、描き込みというと情報量を増やすイメージがありますが、写真合成を行った場合は逆に情報量を減らす描き込みが大切になります。写真合成は情報量を一度に多く増すことができますが、あくまでも全体にまんべんなくです。ここまで何度も解説したように、絵の魅力は情報量の高い部分と低い部分のメリハリで生まれます。そのため、写真合成しただけでは魅力的な表現になりません。





11 カモメを描く

キャラを際出たせつつにぎやかさと動きを感じさせる要素がほしいと思ったので、キャラのレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、S-Oilブラシを使ってカモメを描きます。カモメの特徴は、羽の先端が黒く㉕なっているところと、全体の白いシルエットです。まずは下地となる白を使ってさっとシルエットを描きます㉖。基本的にカモメの細かい部分は手前の１羽しか描きません。この絵はカモメが主役の絵ではないからです。絵の中でのカモメの役割はキャラを目立たせつつ動きを感じさせることです。情報量は白いシルエットだけで十分で、余計な描き込みはシルエットが際立たなくなるのでかえって邪魔になります。

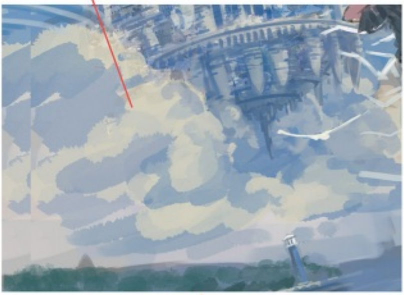


12 雲を描き込む

S-Oilブラシ、G-Paperブラシを使って雲を描き込みます。雲は空中都市の大きさを際立たせるという役目があるので、特に巨大に見せる必要があります。そのため、㉗の色を［スポイト］ツールで取得して、S-Oilブラシを使って㉘のように雲の塊を描きます。こうするとシルエットの重なりができてより一層奥行きが表現できます。

積乱雲の下の部分㉙はG-Paperブラシを使って横向きにぼかしてしっとりとしたタッチにしましょう。雲の上の部分のモクモク感と、下の部分のしっとり感でメリハリを作ります。

27





13 波打ち際を描く

波打ち際は特に多数の資料を参考にしながら描きます。資料は、Google画像検索で「浜辺」「波打ち際」などのワードで検索します。**ポイントは日本語だけでなく、英語でも検索することです。**私は「wave beach」などで検索しました。英語で検索することで日本語の何倍もの資料を集めることができます。多くの資料を活用して見つけた次の3つのポイントを踏まえて描いていきます。

Point 波打ち際の3つのポイント

・湿った砂の色が濃くなる

一番見逃しがちなポイントですが、浜辺の砂は水を吸い込むことで色が濃くなります。ザラッとした質感がほしいので、T-Pastelブラシを使い、色は少し濃いオレンジを使います㉚。**単純に明度を下げると暗い印象になってしまいますが、彩度を高く色を濃くすることで明るい印象を保つことができます。**

・ひし形の泡

波打ち際では波のせいで海水が泡立っています。水というより、白い泡を描くことを意識するほうが描きやすいです。主にT-Pastelブラシ、S-Oilブラシを使って、泡のつぶつぶ感となめらかになっている部分を表現します。それ以上に大切なのが泡全体のひし形のフォルム㉛です。この形を意識して描くことで奥行きと波っぽさを表現することができます。

・緑と黄色を活用する

海というと青というイメージが強いですが、波打ち際では、深くなるにつれて黄色㉜、緑㉝、青㉞と色が変わっていきます。黄色と緑を水の深さに応じて使い分けるようにします。黄色は砂の色が透けて見えるためで、緑は砂と水の青さが混ざった色、青は空の色を反射していると考えると表現しやすいです。



Point 写真資料の活用法

画像検索などで見つけた写真資料はそのままテクスチャとして使ったり、トレースしたりしてはいけません。著作権の侵害になります。

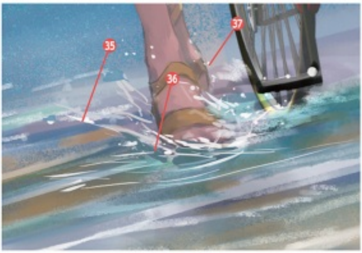
しかし、資料として活用することはできます。ここでおすすめする**写真資料の活用とは、モチーフの特徴とパターンを見つけることです。描きたいものがどんな色、形、質感か観察するだけでなく、隠れたパターンや最もそれらしく見える特徴を見つけ出すのです。**パターンと特徴を見つけ出せば、資料写真とはまったく違う構図やシーンを描くときの自分なりの表現に活かすことができます。描きたいモチーフがあったら資料を集め、それをよく見て参考にすることが上達への早道です。

14 水の動きを描く

S-Penブラシ、G-Fingerブラシを使って水の動きを描きます。波打ち際と同じようにGoogle画像検索などで「water drop」と検索し、写真を多数参考にして特徴やパターンを見つけながら描きます。

水の動きのポイントは急激に飛び出す部分㉟と引き伸ばされる部分㊱のメリハリです。まずS-Penブラシで、色は白を使って軽く弧を描くような動きで水が飛び跳ねるアウトラインを描きます。白を使ったのは反射を強調するためです。ついでに点を打つように水の飛沫㊲を描いておくとよいです。ここは画面全体で見るとかなり小さいので反射を強めに表現して「水が跳ねている」様子がわかりやすいようにします。水が引き伸ばされる表現は㊳などの色を、G-Fingerブラシでぼかしてなめらかに伸ばすことで簡単に表現できます。





15 カラーバランスで色を調節する

全体が青っぽく、少し寒い印象だったので、[カラーバランス] の色調補正レイヤーを作成し、ハイライトの色を㊴のように調整しました。ハイライトの色が暖かくなったことで、空の青さとのメリハリが生まれ、一気に明るい印象になりました㊵。

Point 暖色と寒色でメリハリを作る

色鮮やかな絵を描くときは、「影が寒色、ハイライトは暖色」もしくは「影が暖色、ハイライトは寒色」というように影とハイライトの色の質を入れ替えるようにします。そうすると、色彩にメリハリが生まれ、鮮やかかつ魅力的にできます。





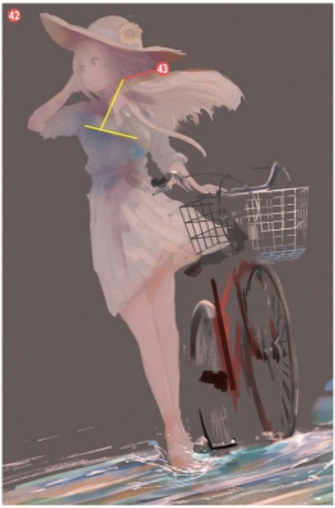
16 キャラの影を強くする

キャラが空間になじみすぎ、絵の印象が弱くなっていると感じたので、キャラのレイヤーに[オーバーレイ]モードのレイヤーをクリッピングマスクして影を強くします。
まずはS-Airブラシ[不透明度：30%]を使い、紫～青の色をキャラの左側にのせて、背景との色の差を強調します。次はE-S-Airブラシで41の部分を少しシャープに消して、影にメリハリをつけます。具体的にどのような色を使ったかは、[オーバーレイ]モードのレイヤーをわかりやすく表示した42を参考にしてください。

Point 影はデフォルメする

キャラの影をデフォルメすることを意識しましょう。この絵では43のように影を直線的にデフォルメしています。正確に考えれば首は円柱なのでこれほど直線の影にはなりませんが、この場合はスパッと直線にしたほうが全体の見栄えがよくなります。描き込みの段階でリアルに描くことに集中しすぎるあまり、ラフでは自然にできていたデフォルメを消してしまうことがよくあるので注意しましょう。







17 全体を描き込む

全体を描き込みます。あまり手をつけていなかった「地上の街」や「自転車」を整えます。

・地上の街

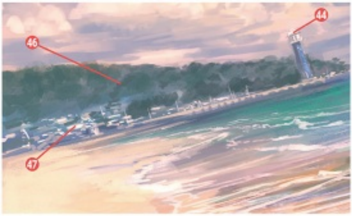
最も目立つの灯台は、陰影を強めにしつつ㊹にS-Penブラシ［不透明度：100%］で白いタッチを入れてシャープな印象にします。街や山はそれほど重要ではないので、下地にあったブラシ跡㊺を補助するイメージで、S-Sakuyoブラシで点を打つようなタッチ㊻を入れ、少しだけ立体感を高めます。街の建物は強い西日を屋根が反射していると考え、S-Penブラシで白いハイライト㊼を置くだけで、あまり描き込まないようにします。

参照「Technique：山の描き方」(p.204)

・自転車

タイヤが細すぎたので、ママチャリの写真資料を参考にS-Oilブラシで太くします。自転車は金属でできているので、反射の強調が大切です。光の向きを考え、反射ができる部分㊽にS-Penブラシで強いハイライトを置き、ハンドルの曲がった部分などはG-S-Oilブラシでぼかして金属のグラデーションを表現します。





18 グレア効果で仕上げる

［加算］モードのレイヤーを作成し、S-Airブラシでキャラの髪やスカートにオレンジ系の色でタッチを入れてグレア効果を表現して完成となります㊾。





Technique

山の描き方

ここでは、中景や遠景の山の描き方を解説します。中景は緑豊かな山、遠景はアルプス山脈のような雪山を描きます。

中景の山を描く

[01] グレーで下地を描く

T-Pastelブラシ［不透明度：60％］で、弧を描くようにブラシを動かして❶、下地を描きます。ブラシの不透明度を低くすることがポイントです。ブラシの色の重なり❷が山の木々の陰影になります。色は暗めのグレーを使うとよいです。



[02] オーバーレイで彩色する

［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し、中間色の緑❸を使って全体を彩色します。グレーの陰影がついているので、S-Oilブラシでさっとなでるように色を置けば自然な山の緑になります。



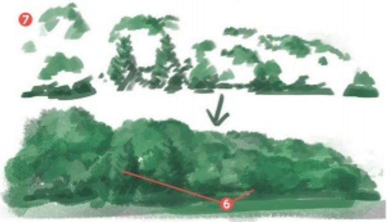
[03] 影をはっきりさせる

S-Sakuyoブラシ［不透明度：70％］を使って影の部分にギザギザとしたタッチ❹を加え、影をシャープにします。ぼんやりしていた影が引き締まることで実在感が出てきます。木の下側❺は横にブラシを動かすようにするのがポイントです。ここは地面と山の境界になります。



[04] 描き込みで引き締める

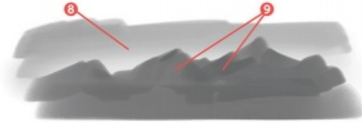
S-Oilブラシ［不透明度：70％］を使って針葉樹や地面と山の境界❻を中心に描き込み、全体を引き締めます。なめらかなS-Oilブラシを使うことで今までのザラッとした情報量を描きつぶし、フラットな部分と複雑な部分のメリハリを作ります。描きつぶすとは言っても、できるだけ下地の良さを残すようにしましょう。上の描き込み部分を抽出したもの❼を見れば、最低限の描き込みしかしていないことがわかると思います。



遠景の山を描く

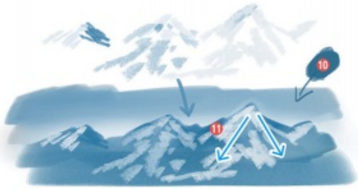
[01] グレーで下地を描く

レイヤーを2枚作成し、1枚目のレイヤーにはS-Airブラシを使って、白とグレーのグラデーション❽を作ります。これが空になります。次は2枚目のレイヤーにS-Oilブラシを使って山のシルエットを描きます。ブラシタッチの重なり❾で山の陰影を表現するのがポイントです。



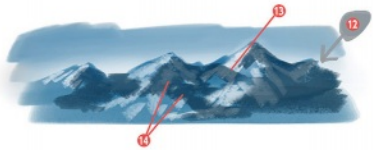
[02] 彩色して白で雪を描く

［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し、S-Oilブラシで山を中間色の青❿で彩色します。遠景の山は空気遠近法で空の青さが強く出るため、空と山は同じ青で塗ることで自然になります。次はT-Sakuyoブラシで白を使って山に積もった雪を描きます。山の斜面に沿って積もっている様子をイメージして、ハの字⓫でタッチを加えるようにしましょう。



[03] 乗算で陰影をつける

［乗算］モードのレイヤーを作成し、S-Oilブラシで山に陰影をつけます。色は明るめのグレー⓬を使います。左から光が当たっていると意識して右に影を描くようにします。ここでのポイントは、隣の山で光が遮られた影⓭を描くことです。これを描くだけでぐっとリアリティが増します。［乗算］モードを使うのは、山の岩肌と雪の部分の影⓮を手早く表現するためです。通常のレイヤーだと 2 つのコントラストを合わせるのが意外と難しいです。



[04] 描き込む

S-Sakuyoブラシで雪や岩肌に細かなタッチを加えて情報量を高めます。下地はすでにできているので、［スポイト］ツールで色を取得して描くという手順の繰り返しです。山の光が当たっている部分⓯の雪に白を強めに置くと全体が引き締まります。



Memo　遠景の緑豊かな山の描き方

遠景の雪山の描き方を解説したのは、緑の山より雪山のほうが難しいからです。雪山は白と岩肌の2色を山の陰影に合わせる必要がありますが、緑の山だと緑色の1色に陰影をつけるだけだからです。雪山の描き方をマスターすれば、色を青から緑に寄せるだけで、緑の山も問題なく描くことができます。

あとがき

本書を読んでいただきありがとうございます。よー清水です。

2冊目の本になりました。今回も書くのは大変でしたが、いかがだったでしょうか。今回はすべてのブラシを配布でき、ブラシを軸に解説することで前回の本と差別化もできたように思います。

「キャラの背景」ということで、キャラクターがいる風景を描くことを主題に書きましたが、キャラを描いている人に、背景を描く方法や魅力は伝わったでしょうか。本書のブラシは自信を持ってオススメできるので、これを機に背景にもチャレンジしていただけたら嬉しいです。キャラ単体で魅力を出せる人が背景も描けたら怖いものなしですよ。

本書は初心者の方にも理解していただくためにできるだけ考え方を詳細に書いています。しかし、実際読んでみて、「絵を描くときにこんなに色々考えているの？難しい！」と思った方もいらっしゃると思います。絵描きは皆、1つひとつ理屈で考えて絵を描いているかと言えば、もちろん答えはノーです。わりと感覚でやっている人が多いです。安心してください。
本書の解説は、普段は感覚でやっているブラシ・タッチ・色の選択など、絵を描いていく中の様々な選択を「どうしてそうやったか？」と理屈で捉え直して掘り下げたものなのです。この選択ではこうやって考えて描くといいんだよと、読んだ方に考え方を伝えたかったのですごく理屈っぽくなってしまっているのです。なので、毎回すべて理屈でやらなければいけないわけではありません。
理屈というのは道具だと考えてください。ハサミや定規と同じ道具です。描いていて迷ってしまったとき、「ここはこういう理屈が使える、だからこう描いたほうがいい」というように、迷いに答えが出せるのが理屈です。道具なので使いたいときに使えばいいのです。道具の言うことを聞いてはいけません。道具はあくまであなたが使いこなすものです。あなたの感覚に基づく判断はすべてに優先されます。

難しく考えず、まずは気楽に背景を描いてみてください。自分のキャラをいろいろな場所に連れていけるのはとても楽しいものですよ。本書がこれから絵を描き始める方や、さらに上を目指したい方への助けとなれば嬉しいです。ちなみに、本書のイラストを模写して、ネットなどで自由に公開していただいても大丈夫です。ただし、その際は模写をしたと明言することをおすすめします。

最後に、前回に引き続き担当していただいた編集の杉山さん、SBクリエイティブの方々、出版、販売にご協力してくださった皆さま、本当にありがとうございました。

よー清水 / 清水 洋



Index

著者紹介

よー清水 / 清水洋



イラストレーター、コンセプトアーティスト。ゲーム『バトル オブ ブレイド』(スクウェア・エニックス)のキービジュアル・背景イラスト、アニメ『甲鉄城のカバネリ』(WIT STUDIO)のコンセプトアート、Adobe Photoshop 公式サイトのイラストなどに携わる。ゲームとアニメのコンセプトアート・背景イラスト、書籍の装画、カードイラスト、デジタルペインティングの講演など幅広く活動している。

Twitter：@you629

pixiv：http://www.pixiv.net/member.php?id=2830609

ホームページ：http://yo-shimizu.wixsite.com/yo-shimizu

キャラクターイラスト(Scene 3)……UGUME
キャラクターイラスト(Scene 7)……江原康之
カバーデザイン……新井大輔
本文デザイン……クニメディア株式会社
組版……クニメディア株式会社
編集協力……編集マッハ
協力……株式会社セルシス
企画・編集……杉山聡

「キャラの背景」描き方教室
CLIP STUDIO PAINTで描く！ キャラの想いを物語る風景の技術

2018年 4月 10日 初版第1刷発行

著 者……よー清水
発行者……小川 淳
発行所……SBクリエイティブ株式会社
〒106-0032 東京都港区六本木2-4-5
http://www.sbcr.jp/
印刷・製本……株式会社シナノ

※乱丁本、落丁本はお取替えいたします。小社営業部(03-5549-1201)までご連絡ください。
※定価はカバーに記載されております。

Printed in Japan ISBN 978-4-7973-9150-3

2018年4月1日電子第1版発行

※この電子書籍は同名印刷物の2018年4月10日初版第1刷発行の
　データを利用しています。
※元の印刷物と一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。